Index 379859, ISSN 0867-8480

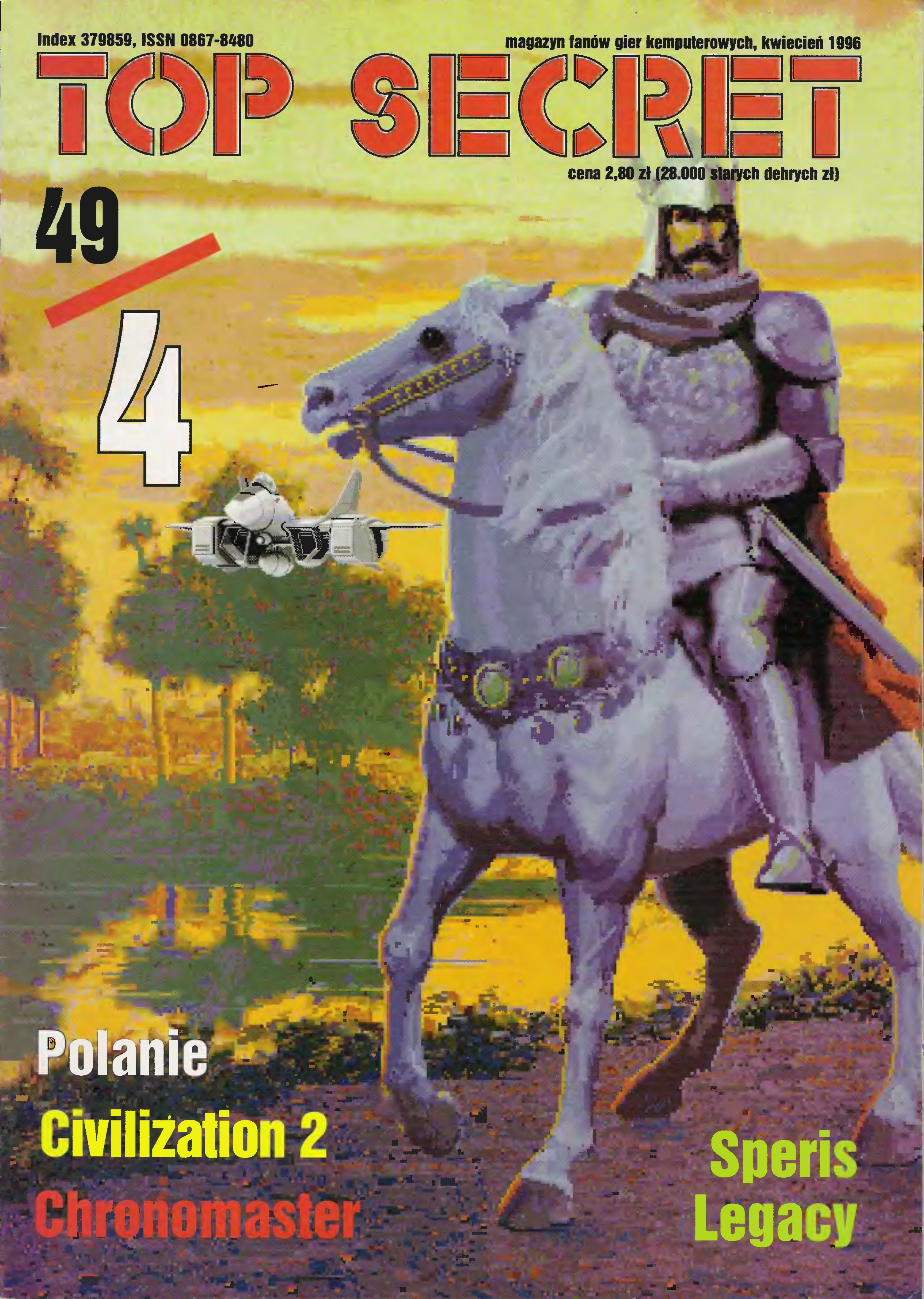
magazyn fanów gier komputerowych, kwiecień 1996

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

49

4



Polanie

Civilization 2

Chronomaster

Speris Legacy

CHRONOMASTER

CHRONOMASTER
DREAM FORGE/US GOLD '95
MIRAGE
PC 486, 8 MB, CD-ROM
CENA: 152 zł

Jakość. Sześć nagród Hugo, trzy Nebula. „Pan Światła", „Stwory Światła i Ciemności", cykl Amberu, „Róża dla Eklezjastesa", „Mechaniczne Serce"... Dowcip, refleksja, nastrój. Sztuka.

Z taką rekomendacją, z geniuszem kryjącym się u jego powstania, „Chronomaster" nie miał wyjścia, musiał stać się hitem. Oryginalny pomysł Rogera Zelaznego, rozwinięty przez jego przyjaciółkę Jane Lindskold i zrealizowany przez „czarodziei z Dreamforge" już w przedbiegach bije wszystko inne jakością historii, którą opowiada...



Gdzieś w czerni kosmosu materializuje się po skoku z nadprzestrzeni eskadra uzbrojonych pojazdów. Patrząc jak liczne metalowe potwory mkną w kierunku samotnej planety, można dostrzec dziwne symbole na ich kadłubach. Siedem różnych znaków na siedmiu rodzajach lecących fortec, sprzymierzonych...

Nocne niebo rozjaśniają eksplozje, tak jest wszędzie, także i tutaj wszystko tonie w morzu ognia. Chłopiec obserwuje ze wzgórza ginące miasto. On i młoda, zgrabna matka jego rodziców wsiadają do samochodu i uciekają, by schronić się pod ziemią przed piratami, którzy napadli na ich kraj. „Nie zapomnij tego, co dziś zobaczyłeś, Milo. Jesteś to winien tym wszystkim, którzy za chwilę zginą". Sekundy potem potężny wybuch zmiata miasto z powierzchni planety...

Pięćdziesiąt lat później spokój leniuchującego na jakiejś planetoidzie Rene Kordy, specjalisty od terraformingu i projektowania kieszonkowych wszechświatów, zawodowego pilota statku międzygwiezdnego, astrogatora (cokolwiek to znaczy) i dyplomaty w jednej osobie zostaje zakłócony przez oficjela żądającego od niego podjęcia się (na korzystnych oczywiście warunkach finansowych) supertajnej misji. Ktoś lub coś dopuszcza się zamrażania kieszonkowych wszechświatów, zabawek, na które stać tylko najbogatszych ludzi i korporacje, światów, które zaprojektowane na życzenie mogą posiadać nawet własne prawa fizyki.

W dwóch z nich przestał płynąć czas.

Korda wybierając się na rekonesans zabiera czas ze sobą – w butelkach. Zamrożony świat to nie przelewki. Chodzenie po nim z czasem w kieszeni może spowodować, że głaz niespodziewanie dokończy spadać ci na głowę, ewentualnie pluton egzekucyjny, który nie zdążył wykonać zadania wystrzeli właśnie wtedy, gdy będzie się koło niego przechodzić.

Nie mam serca zdradzać dalszego ciągu. Niech tyle wystarczy Wam przed nabyciem egzemplarza tej gry. To, co spotyka i przeżywa Rene Korda w swoich podróżach po kieszonkowych wszechświatach doskonale ilustrują przymiotniki: dziwaczne, zdumiewające, oszałamiające. To Zelazny.



Czas wspomnieć o pozostałych aspektach gry: grafika, zarówno tła jak i bohaterowie, to sterylne renderingi doskonale pasujące do klimatu science fiction (tak zupełnie na marginesie, coś jest w tych renderowanych kobietach), zaś postacie zmieniają swój rozmiar w zależności od tego czy znajdują się blisko czy daleko. Bardzo często pojawiają się animacje, w małym okienku lub na pełnym ekranie.



Do strony dźwiękowej wyraźnie się przyłożono: tematy są różnorodne i dopasowane do otoczenia, i tak we wszechświecie z baśni tysiąca i jednej nocy słychać oczywiście wschodnią muzykę, a w świecie wojny dźwięki są zdecydowanie bardziej ponure.

Sterownik jest kopią sterownika Sierry – bardzo przyzwoita rzecz. Prawym klawiszem wybieramy między dziewięcioma czynnościami. U góry ekranu jest wysuwane menu z ikonami czynności, inwentarzem i stałym wyposażeniem Rene – butelkowanym czasem, uniwersalnym narzędziem i komputerowym asystentem, z osobowością figlarnej dziewczyny zwracającej się do Rene per tatusku. Ta przewrotna dama świadoma niezadowolenia swojego kompana w pewnym momencie gry igra z Kordą proponując, że zacznie mu mówić – synku.

Wracając do sterownika, jedynym poważnym mankamentem gry jest to, że czasem Korda nie potrafi pójść we wskazane mu przez nas miejsce.

Wdzięcznym natomiast dodatkiem do zabawy jest z kolei to, iż wciskając klawisze funkcyjne możemy wykonać szereg zabawnych, acz bezcelowych czynności: zaśmiać się, przekląć, pogwizdać, ziewnąć, westchnąć... Przy zacięciu się polecam sekwencję „Hmm..." (do dziś pamiętam jak tę właśnie kwestię wygłaszał mag Rincewind gapiąc się na drewniany słup w „Bębenku"), „Damn!"



Struktura Chronomastera jest wybitnie nieliniowa, lokacje odwiedzać możemy w prawie dowolnej kolejności, istnieją też różne rozwiązania stojących na rozsądnym poziomie interesujących zagadek oraz różne zakończenia. W tej całej różnorodności Korda może co chwila ginąć i to na parę sposobów. Na szczęście program posiada opcję szybkiego save'a-zakładki.

Za miesiąc pełna relacja z przygody Chronomastera, czyli solution!

Dixie



Civilization II - stary pomysł, zasadzający się na symulacji tworzenia państwa i nowe wykonanie, sprawiając, że każdy miłośnik strategii powinien tego spróbować. Wciąga lepiej niż odkurzacz, o czym zeznaje Sir Haszak potwierdzając to rekomendacją

tajniki budowy imperium na stronie 30



Speris Legacy - wyprawa po tron królewski pełna niebezpiecznych przygód i trudnych zagadek; dotąd nie było jeszcze na Amidze przygodówki tak rozbudowanej. Rąbka tajemnicy o czekających na gracza zadaniach uchyla Voyager, który podsumował grę jednym słowe: REKOMENDACJA!

o przygodach w drodze na królewski stolec czytaj na stronie 41

TOP SECRET 4 '96

menu



PSYCHIC DETECTIVE - zwariowana przygodówka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym.; błądzi się w niej głównym bohaterem po umysłach pozostałych postaci występujących w grze, poszukując rozwiązania zagadki kryminalnej. Za niesamowitą grywalność i nowatorską formę REKOMENDACJA!

o zmaganiach Aragorna z psychicznym czytaj na stronie 11



CHRONOMASTER - scenariusz pisany przez Rogera Zeleznego przenosi nas w fascynujący świat zatrzymanego czasu; Dixie, który zasiadł do gry o mało nie zgłosił jej do nominacji - jest dobra, a ocena dobra w ocenie wybrednego Dixie'ego to bardzo wiele

recenzja obok (str.2)



BURIED IN TIME - druga wędrówka po czasie, tyle że nie stojącym; Emilus przemierza kolejne epoki od czasów dawnych po nieznaną nam przyszłość odkrywając w tej przygodówce wątek edukacyjny!

historia odkrycia na stronie 68

Za miesiąc wyda się:

Conqueror 1086 - czyli jak zostać dobrym lub złym rycerzem

Spycraft - czyli jak Emilus ze szpiegami walczył

Iron Angel - czyli jak uciekać by nie zostac ziapanym

a ponadto:

Wspomnienia psns Henia (tytuł roboczy), czyli jak to się stało, że 50 numerów wydać się udało; pełne pikantnych szczegółów, nigdzie dotąd nie publikowane wspomnienia Naczelnego o osobistościach pracujących w TS dawniej i dziś. Dowiecie się z nich także jak wygląda seniorita Clara, co robił Kopalny zanim zaczął pracować w TS, co Emilus je na śniadanie, by dalej godnie nosić szalik Liverpooolu, jakich gier nie lubi Sir Haszak, co skończyła Dobrochna, że uważa się za (dys)grafika do zadań specjalnych

oraz

masa jubileuszowych konkursów z nagrodami i całkiem nowa okładka!

Allabet śmierci	AMIGA	57
Amiga 1200		61
Animaniacs	GAME BOY	34
Atlantyda(czytelnicy nadesłali)		26
Batman Forever	PC	64
Battleground: Ardennes	PC	33
Bombmania	C 64	52
BURIED IN TIME	PC	23, 68
Cedric and The Lost Scoptre	AMIGA	58
City Cars	AMIGA	58
Chronomaster	PC	2
Cyril Cyberpunk	PC	64
Cyvilizatiun 2	PC	30
Czytelnicy nadosłali		26
Donkey Kong Country 2	SNES	30
Exilo	AMIGA	53
Fantasy Gunoml	PC	32
Forest Dump	AMIGA	59
Gambioriada		38
Gordian Tomb(czytelnicy nadesłali)		26
Gracza kącik inloroetowy		13
Hypory		49
indiana Jones	SNES	37
Johnny Bazookatono	PC	65
K1-Tank	PC	16
Kasumi Ninja	JAGUAR	35
Konkurs konsolowy		34
Konkurs Tochlandn		16
Koshun Consniraey Bat 2	PC	12
Lista przebojow		42
Listy		46
Lost Edun		23
Nowości		4
Pochowy Prezent		24
Pengates	AMIGA	53
Pinball Prolndo	AMIGA	67
Polanie	PC	28
Przożyjmy to joszcze raz		54
Psychic Dotective	PC	11, 25
Shivers	PC	16, 23
Skaut Kwatermastor		25
Skiing and Snowboarding	JAGUAR	36
Sporis Legacy	AMIGA	25, 41
Ster Ranger	PC	62
Syndiceto	JAGUAR	36
The Essoatial Colloction	PC	64
The Flinstonos	SNES	34
Tho Jey at Sex	PC	46
Tho Liun	PC	8
Tipsy i kody		19
Total Distortien	PC	67
Twiordza	C 64	52
Dniwersytet gracza		48
Warlords II Deluxe	PC	33
Wontroba		55
Wrath at Earth	PC	68
Wstępniak		4
Wyspa	C 64	52
Wyspa Walktrough		24
Zombie Dinos	PC	16
4 Pack	AMIGA	54

Konkurs

The Flinstones
Animaniacs
Syndicate
Kasuki Ninja
Donkey Kong Country 2
Skiing and Snowboarding
Indiana Jones

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Po lewej spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

2 Chronomaster
4 Wstępniak
5 Nowości
8 The Lion
11 Psychic Detective
12 Koshan Conspiracy Bat 2
13 Gracza kącik internetowy
15 Shivers
16 K1-Tank
16 Zombie Dinos
18 Konkurs Techlandu
19 Tipsy i kody

solutiony
23 Lost Eden
23 SHIVERS
24 BURIED IN TIME Jour neyman Project 2
24 Wyspa Walktrough
24 Pechowy Prezent
25 Psychic Detective
25 Skaut Kwatermaster
25 Speris Legacy

26 Czytelnicy nadesłali Atlantyda Gordian Tomb

Jest TAKTYCZNIE!
28 Polanie
30 Cyvilization 2
32 Fantasy General
33 Battleground: Ardennes
33 Warlords II Deluxe

34 Konsolowy świat
38 Gambleriada
40 Jest erotycznie TheJoy of Sex
41 Speris Legacy
42 Lista przebojów
46 Listy
48 Uniwersytet gracza
49 Hypery
52 Bombmania
52 Wyspa
52 Twierdza
53 Exile
53 Penguins
Przeżyjmy to jeszcze raz
54 The Essential Collection
54 4 Pack
55 Wontroba
57 Alfabet śmierci
57 Pinball Prelude
58 Cedric and The Lost Sceptre
59 Forest Dump
59 City Cars
60 Wielki konkurs Eureka zapowiedź
61 Z przeszłością w przyszłość - Amiga 1200
62 Star Ranger - Krewni i znajomi króliczka
64 Cyril Cyberpunk
64 Batman Forever
65 Wrath of Earth
65 Johnny Bazooketone
67 Total Distortion
68 Buried in Time: Jour neyman Project 2

co nowego?

Świąteczne porządki

Wiosnę mamy. Piszę jakby kto nie zauważył, bo w momencie, kiedy to piszę, wiosna niby jest, a zauważyć trudno. Zmieniła się nazwa, a treść pozostała ta sama. Dokładnie jak u nas w kraju. A u nas wręcz przeciwnie. Tytuł ten sam, a zawartość za każdym razem inna (o ile Dean nie napisze dwa razy tego samego wstępniaka do tipsów w ramach testu na spostrzegawczość).

Ludzie też się zmianiają, choć nie całkiem. Tak się złożyło, iż całkiem niedawno przyszło do nas parę osób, które mają czelność uważać, że umieją pisać (nam też się tak wydawało, kiedy tu przychodziliśmy). W ramach świątecznych porządków pokusimy się więc o ich krótką prezentację, aby nie pozostali martwymi podpisami pod tekstem: Aragorn – zwolennik dynamicznych gier strategicznych (czy nie jest wewnętrzna sprzeczność?) i Tolkiena; Codiac – prokuruje opisy, które nie idą do druku (stąd może jest mało zauważalny, przynajmniej na razie); PooH – człowiek ultrakompatybilny (PC, Amiga, SNES; dawniej mówiło się renesansowy), chwilowo nie w pełni wykorzystany; przeszedł z konkurencji; Simon – grywający we wszystko, co mu w ręce wpadnie, nawet Norton Commandera; uczęszcza do podstawówki tej samej, co niegdyś Sir Haszak (kumoterstwo?), Szatan – jegomość słusznej postury opisujący gry z zasady dynamiczne.

Natomiast w wielkiej polityce słychać niewiele (i stąd po prawdzie ta prezentacja; o czymś trzeba pisać). Na ECTS-ie zabraknie takich gigantów jak Electronic Arts, Virgin czy Leryx (Polska), więc impreza niemal skazana jest niepowodzenie (kto pokaże demo „Wing Commandera 5"?!) Dla odmiany w kraju tyle imprez się porobiło (całe dwie), że nie wiadomo, na którą się wybrać, na którą spóźnić, a którą sobie darować. Ale żywcem nas nie wezmą. Szczęśliwym trafem liczba stałych współpracowników wzrosła nam tak gwałtownie, że mamy kogo wysyłać. Nawet na Targi Elektroniczesko-Multimedialnych Proizwiedienij w Irkucku.

A teraz korzystając z okazji, że Święta Wielkiejnocy nie poszły śladem wiosny i w końcu nadeszły, składamy Wam, Drodzy Czytelnicy, wielojajeczne życzenia świąteczne, co poświadcza swą powagą

Triumwirat w składzie niezmiennie jednostajnym Emilus & Sir Haszak

P.S. Chcieliśmy to zrobić pierwsi, ale uprzedziła nas prasa zachodnia. Naczelny już nie jest naczelnym, o czym zdążyło poinformować brytyjskie pismo branżowe „CTW". Nowym naczelnym mianowany został Sir Haszak.

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. stanu), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek (se kret arz redakcji), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551

Chaos Overlords

Po raz pierwszy w grze nie ma dobrych facetów. Jako jeden z gangsterskich bossów musisz rozszerzyć swe wpływy w mieście rządzonym przez restrykcyjny rząd (zakazano śpiewu, tańca, używania alkoholu, papierosów). Przeszkadzać Ci w tym będą podobni Tobie gangsterzy, którzy również zmierzają do obalenia legalnych władz i wprowadzenia terroru. Narzędziem do osiągnięcia celu staną się najemne gangi (będziemy mogli wynająć jeden z 70) oraz 53 nowe technologie, które będzie można podczas gry wynaleźć.



Gra, przeznaczona dla Windows 95, powinna ukazać się na Zachodzie w kwietniu. W Polsce będzie najprowdopodobniej rozprowadzana przez firmę MarkSoft.

Sir Haszak

Conquest of the New World

Znów stajemy przed wielkim wyzwaniem, jakim jest odkrycie i kolonizacja nieznanych lądów. Czeka nas budowanie, handel i walka (na oddzielnej planszy bitewnej dowodzić będziemy jazdą, piechotą i artylerią) jednym z 6 narodów (w tym rodzimymi Indianami). Do mocnych punktów gry ma należeć grafika 3D dopracowana w detalach i wzbogacona o animacje.



Dystrybutorem gry, która ma się ukazać jeszcze w kwietniu w formacie PC-CD, będzie w naszym kraju CD Projekt.

Sir Haszak

The Dark Eye

Jeżeli jesteś fanem grozy, horroru, obłędnych myśli i upiornych opowieści to musisz zobaczyć tę grę. Stworzona w oparciu o poezje i niesamowite opowieści ojca współczesnego gatunku grozy, Edgara Allana Poe.

Nasza historia zbudowana jest niczym koszmarny sen. Dziwne miejsca do których przeniesie nas umysł bohatera, będą nas przerażać. Otoczenie przedstawiane w postaci statycznych obrazów wypełnione zostanie postaciami, których charaktery i tajemniczość podkreślane zostały maskami. W grze straszą nas poprzez symbol, budowanie nastroju i uderzanie niby spokojnymi obrazami. Przygoda inteligentnej grozy na najwyższym poziomie! W Polsce dystrybuowana przez firmę Bobmark, na komputer PC486 z CD-ROM-em.

EMILUS



Jagged Alliance: Deadly Games

Po sukcesie pierwszej części tej gry strategicznej programiści z Sir-Tech postanowili wydać sequela. Według pierwszych informacji zmieni się niewiele: do wyboru będzie więcej najemników, z których będziemy składali swój oddział i nowych broni (tym razem można je i kupować, i sprzedawać). Dodano także opcje sieciowe (obsługa maksymalnie 4 graczy) oraz edytor scenariuszy i kampanii.



Sir Haszak

Rise 2 Resurrection

Roboty powracają, aby walczyć ze sobą, a nam graczom dostarczyć rozrywki. Kontynuacja „Rise of the Robots" zrobiona została przez tych samych ludzi, co część pierwsza, jednak wydaniem jej na peceta zajęli się już więksi fachowcy od mordobić, mianowicie firma Acclaim. Sterowanie jednym z około 20 robotów zbliżone jest do tego z „Mortal Kombatów". Dynamiczna, akcję przedstawiano jest w wysokiej rodzielczości, co jest pewnym krokiem do przodu w twarzobiciach. Z ciekawostek dodam, że oprócz supertajnych ciosów, egzekucji, strzałów, dodano jeszcze możliwość wyrywania rączek przeciwników, którymi można niegrzecznego metalowca grzmocić – po prostu miodzio! Nie, raczej olej i smar! Dystrybutorem będzie firma CD-Projekt. Na razie grę można kupić w sklepach firmy DMG



EMILUS

Advanced Tactical Fighters



W nowym symulatorze lotniczym przygotowywanym przez programistów Jane's Combat Simulations, a będącym sequelem do „U.S. Navy Fighters", gracz będzie mógł zasiąść za sterami tak nowoczesnych maszyn jak Astovl, B-2A Spirit, X-31 EFM, czy X-29 FSW. Na scenariusz składać się będą 2 pełne kampanie liczące 80 misji. Uzupełniać je będzie 30 dodatkowych misji. Akcję gry wzbogaci multimedialny przewodnik po najnowszych osiągnięciach wojskowej techniki lotniczej, gdzie będzie można znaleźć zdjęcia, dane techniczne samolotów, a także liczące w sumie ponad 30 minut urywki filmowe (ponoć unikalne) pokazujące samoloty w locie. Gra w formacie PC-CD, której wydawcą na Zachodzie jest EA, w Polsce do sklepów trafi za sprawą firmy IPS CG.

Pałcjusz

Łowca

Łowca głów jest nową propozycją firmy L.K.Avalon dla miłośników gier zręcznościowych. Jak twierdzą autorzy ta gra, dostępna w wersji na każdą Amigę. będzie bardzo rozbudowana, a pułapki i niespodzianki będą oczekiwać gracza na każdym kroku. Grafika jest zrealizowana w chumorystycznej, choć niezbyt efektownej konwencji. Podobno będzie aż kilkadziesiąt różnych scenerii.

BADJOY



Baldies

Około rok temu pisałem już o „Łysolach" w tej rubryce. Grę miał wtedy wydać Gametek, a u nas sprzedawać Licomp. Błysnęło, zawrzało i zgasło. Po ponad rocznym niebycie „Baldies" pojawili się na rynku pod szyldem Atari Interactive (spokojnie, gra jest na PC-CD). Założenia pozostały bez zmian: jako bóg jednego ludu prowadzisz go po trupach pozostałych ludów do zwycięstwa. Budujesz domy, wynajdujesz różne śmiercionośne zabawki utrudniające życie przeciwnikom, okupujesz drzewa, które, jak się okazuje, stanowią najlepszą podstawę wyjściową do kolejnych podbojów. Słowem mnóstwo atrakcji rozłożonych na 100 poziomów i sporo ciepłego, czasem nieco koszarowego humoru.
Wydawcą gry na rynku polskim będzie Mirage.

Sir Haszak



THE MACHINES

Masę scenariuszy, opcji i głębszy sens – to obiecuje firma L.K. Avalon nabywcom wydanej przez siebie strzelanki. Kierując androidem najnowszej generacji przemierzasz przestrzenie zamknięte (choć niekoniecznie budynki) w poszukiwaniu kogoś lub czegoś do unicestwienia. Całość na pierwszy rzut oka wygląda podobnie do „Into the Eagle's Nest", czyli do gry swego czasu świetnej, ale z ferowaniem ocen wstrzymamy się do momentu zobaczenia całego produktu.
Gra ma być wydana w formacie PC w wersji całkowicie i absolutnie polskiej.

Pałcjusz



Capital Punishment

W intrze do dema tej gierki zauważyłem wręcz bałwochwalcze przechwałki autorów, że „Capital Punishment" to najlepszy wynalazek w dziedzinie mordobić. Cóż. tyle już tego powstało, że trudno oczekiwać czegoś nowatorskiego. A jednak! Choć na pewno nie jest to gierka będąca jakimś milowym krokiem, to ma w sobie to „coś". Przede wszystkim uczestniczące w bijatyce postacie są doskonale animowane, wręcz zaskakuje płynność i dynamika ruchu. Durga sprawa to może niezbyt subtelne, ale efektownie wyglądające cienie zawodników, które zgodnie podążają za postaciami. Nie brak tu i pewnych innowacji. W trakcie potyczki w pewnym momencie ze ścian wysuwają się kolce. No i co z tym fantem zrobić? Najlepiej jednym wprawnym rzutem cisnąć na nie przeciwnika. Po takiej niespodziance gwarantuję, że żywy ze ściany nie zejdzie. Gierka ta, stworzona przez Pxl Computers chadza na gołej A1200.

Voyager



NOC



Gra zatytułowana „NOC" to przygódowka, która wyszła spod ręki polskich programistów. Tematem jest wykorzystywana ostatnio dość często podróż w czasie. Bohater przemierzając czas i przestrzeń szuka swych przyjaciół. Głównymi zaletami gry mają być scenariusz (każda epoka stanowi niejako odrębną przygodę), spora dawka humoru, renderingi i prosty interfejs użytkownika.
Gra zostanie wydana przez L.K. Avalon w formacie PC i PC-CD.

Pałcjusz

Eskadra

Zwaśnieni sąsiedzi są zdolni do dziwnych żeczy, tak też się stało z bohaterami gry „Eskadra". Narwańcy postanowili rozstrzygnąć swój konflikt poprzez walkę w przestworzach . Zadaniem gracza jest wyjście zwycięsko z tej potyczki. Przeciwnikami sterować mogą zarówno koledzy jak i komputer. Duża dynamika gry i dopracowana grafika są niewątpliwym atutem gry. Program wyda firma L.K.Avalon i będzie on działał na wszystkich modelach Amigi.

BADJOY



Orion Burger

Firma Sanctuary Woods planuje wydać w kwietniu animowaną przygodówkę, w której trzeba będzie uratować ludzkość przed zakusami Obcych niecierpliwie szukających zaopatrzenia dla intergalaktycznej sieci barów szybkiej obsługi o nazwie Orion Burger. Ludzi może uratować tylko własna inteligencja (a właściwie inteligencja głównego bohatera, Wilbura), ponieważ alienitarna (odpowiednik humanitarnej) organizacja o nazwie Planet Huggers wymusiła na sieci Orion Burger zapewnienie, że ta nie będzie hodowała istot myślących, gdyż są one zbyt rzadkimi okazami, by przerabiać je na hamburgery. Musimy zatem wkazać, że jesteśmy istotą myślącą.
Jak widać akcja zapowiada się ciekawie, a została podlana dodatkowo (podobno) świetnym humorem i dobrą animacją. To wszystko połączone z niewielkimi wymaganiami sprzętowymi (386 DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM) powinny stać się jej największymi atutami.
Dystrybutorem gry w Polsce będzie Mirage Software.

Pałcjusz



AH-64D LONGBOW



Programiści z ORIGIN (m.in. Andy Hollis odpowiedzialny za powstanie „Gunshipa", „F-15 Strike Eagle II i III" oraz „F-19 Stealth Fighter") we współpracy z Jane's Information Group, dysponującą potężna bazą danych o sprzęcie wojskowym, zainaugurowali nową serię symulatorów zwaną Jane's Combat Simulations. Na pierwszy ogień idzie AH-64D LONGBOW, który powinien się ukazać na PC-CD w kwietniu.
Na graczy czeka kampania złożona z ponad 40 misji przeplatanych animacjami ,a rozgrywających się w rejonie Bałtyku. Do tego należy dodać 12 historycznych misji z operacji Desert Storm (Kuwejt) i Just Cause (Panama). Dla nowicjuszy przygotowano kurs pilotażu, doświadczeni piloci będą mogli zasiąść za sterami maszyny odtworzonej pieczołowicie na komputerze (przynajmnie tak uważają autorzy).
Grę ukaże się w Polsce nakładem firmy IPS CG.

Pałcjusz

Total Mayhem



Firma Domark przygotowuje grę strategiczną z elementami zręcznościowymi (choć tak naprawdę to trudno ją sklasyfikować). Gracz kierować w niej będzie oddziałem Mayhem Soldiers złożonym z 6 cyborgów, zbuntowanych przeciw panującym na planecie maszynom. Walka o wolność, która potrwa przez 20 misji wymagających od oddziału poruszania się po pustyni, dżungli czy terenach wulkanicznych. Naprzeciw stanie 13 rodzajów nieprzyjaciół, których trzeba będzie unieszkodliwić jednym z 8 typów broni (m.in. pistolety laserowe, granatniki, plastik). Na pierwszy rzut oka standard, ale zobaczymy w praniu.
Grę wyda w Polsce firma Mirage.

Sir Haszak

The Rise and Rule of Ancient Empires



Sierra On-Line przygotowuje nową grę strategiczną. Jej akcja rozpoczyna się w 5000 roku p.n.e i trawa do około 476 roku n.e. Gracz wcielając się we władcę jednego z 6 starożytnych ludów ma za zadanie odkrywać świat, budować miasta, prowadzić badania naukowe, zajmować się dyplomacją (czyżby konkurencja dla „Civilization 2"?). Autorzy chcieli, by w odróżnieniu od dotychczasowych produkcji strategicznych czas jednej rozgrywki był w miarę krótki – od 2 do 4 godzin. Nie powinno to wpłynąć na przyjemność tworzenia nowego imperium. Wielogodzinne misje zostaną zastąpione przez wiele krótszych, ale mocno urozmaiconych scenariuszy.

Gra w formacie PC-CD spodziewana jest już w kwietniu. W Polsce wyda ją IPS CG.

Sir Haszak

Worms Reinforcements



Programiści z Team 17 przygotowują update w wersji PC-CD do ostatniego swego hitu – „Worms". Znajdą się w nim nowe rodzaje broni (bomby-krety, ulepszone granaty, dynamit, kierowani kamikadze), zwiększone możliwości konfiguracyjne oraz opcje sieciowe (IPX, modem). Dodane zostaną także nowa ścieżka dźwiękowa (m.in. przebój Worm-song) oraz kolejne poziomy. „Worms Reinforcements" do poprawnej wymagać będą kompaktu z oryginalną grą. Update najprawdopodobniej znajdzie się w ofercie Mirage Software.

Pałcjusz

Rajd po Polsce

O ile mozna się z orientować ze screenshotów, które dostaliśmy od firmy L.K.Avalon, „Rajd po Polsce" bedzie grą wyścigową przypominającą nieco „Lotusa", z tym że w rajdzie biorą udział najbardziej popularne w Polsce samochody, czyli „Maluch", Cinquecento i Polonez. Autorzy zapowiadają wiele tras, dynamiczną muzykę i szybką akcję. Czy gra odniesie sukces taki jak „Lotus", właściciele wszystkich modeli Amig będą mogli się przekonać, gdy program pojawi się na rynku.

BADJOY



World Rally Fever

Ta gra to połączenie specyficznej grafiki (Manga) i dynamicznych wyścigów formułą zbliżonych do starego „D-Tracka": jedziemy i strzelamy. Na gracza czeka 16 tras rozrzuconych po całym świecie. Jeździć więc będzie można tak po wielkomiejskim Tokio, jak i spokojnej wsi angielskiej. Niebagatelna zaleta to niewielkie wymagania sprzętowe (386 DX/33, choć gra wymaga napędu CD-ROM).

W Polsce „World Rally Fever" powinno się ukazać się w maju nakładem firmy „Mirage".

Pałcjusz



Bad Mojo



Zapewne nie jeszcze nigdy nie byłeś w świecie resztek jedzenia, listwy podłogowej, martwych szczurów, które dały się złapać w pułapki na myszy, porozrzucanych butelek po winie. To wszystko może stać się jednak Twym udziałem jeśli sprobujesz swych sił w nowej przygodówce „Bad Mojo". W niej stajesz się nie kim innym, tylko karaluchem i zaczynasz widzieć świat jego oczami. Pomysł frapujący, co z resztą – zobaczymy wkrótce.

Dystrybutorem gry w wersji PC-CD jest firma CD Projekt.

Pałcjusz

Tunnel B1

W nowej strzelance 3D firmy Ocean wcielasz się w postać pilota myśliwca przyszłości, przemierzającego korytarze wydrążone głęboko w Ziemi. Stanowi on jedyną nadzieję na uratowanie przed pleniącym się złem. Na gracza czeka 5 skomplikowanych poziomów wypełnionych dynamiczną akcją.



W Polsce „Tunnel" B1 sprzedawany będzie przez firmę Mirage Software od maja w formacie PC-CD.

Pałcjusz

Wolfsbane



Firma L.K. Avalon wprowadzi na rynek przygodówkę „Wolfsbane" przeznaczoną na komputery PC. Akcja rozgrywająca się w średniowieczu opowiada losy pół-człowieka, pół-wilka, który stara się wyjaśnić kim naprawdę jest i powrócić do normalności. Według polskiego wydawcy gra powinna przyciągać klimatem tworzonym przez mroczną grafikę i złożonością akcji. Z pewnością ułatwieniem dla użytkowników będzie całkowite spolszczenie tak komunikatów gry, jak i instrukcji.

Pałcjusz

Kącik firmowy

Blizzard. Bardzo pochlebne recenzje gry „Warcraft II" i ponad 500.000 sprzedanych kopii sprawiło, że firma zdecydowała się wydać uzupełnienie hitu pod tytułem „Warcraft II: Beyond the Dark Portal". Fabuła nawiązuje do poprzedniej części: ludzie wiedząc o tym, że niebezpieczeństwo inwazji Orków nie zostało zażegnane, przechodzą przez Ciemny Portal i zapuszczają się na bagienne ziemie swych przeciwników, by do końca wyplenić zło. Oznacza to 24 nowe misje i 50 nowych map. Skorzystać z nich będą mogli jedynie posiadacze oryginału „Warcraft II: Tides of Darkness". Planowane wydanie wersji na PC-CD – wiosna 96 (czyli właściwie już). Dystrybucja - CD Projekt.

Bröderbund Software. Firma potwierdziła, że bracia Millerowie odpowiedzialni za sprokurowanie znanej gry „Myst" znów wzięli się do roboty i pracują nad jej drugą częścią. Pamiętając, iż nad pierwszą spędzili 2 lata nie ma się jeszcze czym podniecać. Gry w tym stadium mogą się jeszcze nie ukazać, choć życzymy i firmie, i twórcom wszystkiego najlepszego. Na razie w związku z realizacją „Mysta 2" Broderbund poszukuje doświadczonych grafików 3D.

Bullfrog. Szef produkcji firmy Peter Molyneux oficjalnie oświadczył, iż mający być wydarzeniem na rynku gier „Dungeon Keeper" spóźni się i nie zostanie wydany wcześniej niż w maju. Oficjalnym powodem jest to, iż gra jest jedynie bardzo dobra a nie wspaniała. Programiści będą mieli zatem czas, aby dodać to i owo, a my czekamy.

CD Projekt. Od początku kwietnia firma sprzedaje Megapacka 5. Znalazły się w nim takie tytuły jak „Flight Unlimited", „Primal Rage", „Terminal Velocity", „Warlords II Deluxe", „Jagged Aliance". Cena - 157 zł.

Intersoftland. Wydawnictwo to dotąd zajmowało się publikacją podręczników przybliżających programy użytkowe. Ostatnio jednak wydało książkę Roberta Waringa „Doom II bez tajemnic". Znaleźć w niej można krótką historię „Dooma", mapy wszystkich poziomów ze szczegółowym opisem, charakterystykę broni, tajne kody, sposoby uruchomiania gry na kilku graczy. Do gry załączono edytor poziomów. Sposób jego obsługi także znajduje się w książce.

Piraci. 23 i 24 marca policja we współpracy z firmą Lege Artis przeprowadziła działania antypirackie na giełdach w Warszawie i Krakowie. W Warszawie zatrzymano 10 osób, zabezpieczono sprzęt i oprogramowanie warte 4.000.000 zł (40 mld starych złotych) oraz zlikwidowano jedną profesjonalną kopiernię. W prokuraturze Warszawa-Wola, która prowadzi postępowanie przeciw podejrzanym, dowiedzieliśmy się, że zakończenie dochodzenia w tej sprawie spodziewane jest wstępnie na połowę maja.

Top Secret. Od następnego numeru nasze pismo będzie dwutygodnikiem o objętości 120 stron. Do każdego numeru, którego cena ma wynosić 2.85 zł, dodawane będą dyskietka, płytka CD-ROM, a nawet dysk twardy (dla tych, którzy nie będą posiadali napędów CD dodamy również napędy). To wszystko pełne legalnych pełnych wersji gier sprzedawanych na polskim rynku z instrukcjami w postaci dodatkowej książki dodawanej do pisma.



Afterlife

Lucas Arts i gry strategiczne...? Mike Stemle, twórca przygodówki „Sam'n Max Hit the Road", zapewnia, że nie ma tu sprzeczności, choć nie ukrywa, iż jest to dla niego i jego kompanii zupełnie nowe wyzwanie. Zdaniem Mike'a „Afterlife" „będzie najdziwniejszą grą w jaką kiedykolwiek grałeś, a przy tym tak zabawną, że nie mieści się to pod aureolą". Zrelizowana w lekki, nieco zwariowany sposób, który przypadnie do gustu każdemu, będzie jednocześnie poważną strategią związaną z poważnym ontologicznym (znaczy się – dotyczącym bytu) tematem.
Ten poważny temat to rzeczy ostateczne. Do „Afterlife", jak do mało której gry, pasuje określenie „god-game", gdyż przypada nam w niej rola boga i to prawdopodobnie Boga. Naszym zadaniem jest zbudować Niebo i Piekło, z których wyznawcy religii byliby zadowoleni i masowo umierali, aby do tego „życia po życiu" trafić.
Budując nasz świat dzielimy go na strefy siedmiu grzechów głównych i siedmiu cnót kardynalnych, niektóre dusze wierzą w reinkarnację, wypada więc zainstalować w niebie urządzenia transportujące je z powrotem na ziemię – świat pozagrobowy musi być taki jakiego spodziewają się jego „klienci". Mamy więc nagrody dla bogobojnych i kary dla grzeszników – za obżarstwo na przykład wymyślono m.in. urządzenie wlewające do wiecznie regenerujących





się gardeł jedzenie o temperaturze 700 stopni albo miejsce, gdzie serwują bardzo smaczne, lecz niesłychanie kleiste potrawy bez kropli wody do popicia. „Afterlife" według swego twórcy będzie skrzyżowaniem „SimCity" z „Boską Komedią" Dantego.

Dixie

Kingdom O' Magic

Królestwo Magii to starożytne miejsce. Długo mógłbyś wędrować jego krętymi leśnymi ścieżkami, ulicami miast i górskimi przełęczami. Uważaj jednak – nie będzie to bezpieczna wycieczka, gdyż zaprawdę jest to kraina surrealistyczna i dziwaczna, gdzie humor i nieziemskość są nakazami prawa! Pamiętaj także, że będzie to rozgrywka z udziałem ludzi (również smoków, orków, trolli, zjaw liszajowatych, itd, itd.), więc niezwykle ważne będzie nagabywanie każdego kogo spotkasz. Wpierw jednakże zdecydować musisz kim pragniesz być.
a) Shah-Ron „Nie mów do mnie złociutka" – metr siedemdziesiąt trzy, inteligentna, kształtna, nie znosi dzieci, starych ludzi i zwierząt, szczególnie futerkowych, dobra w magii, pogardza fizycznymi aspektami walki.
b) Thidney wężoczlek – dwumetrowy z hakiem bystrozielony jaszczur o wesołym usposobieniu i pożądnym ogonie. Uwielbia filmy akcji, sport i picie słusznych ilości piwa. Nienajlepszy jeśli chodzi o rzucanie czarów, jednakowoż trzeba mu przyznać, że potrafi przyjąć na głowę ogromną ilość ciosów bez wyraźnego uszczerbku dla swych umysłowych zdolności.
Gdy poweźmiesz tę trudną decyzję, wiedz, iż nie jedną, nie dwie, nie cztery, ale trzy wyprawy przewidziano dla Ciebie w Królestwie Magii!
1. Stara dobra tradycyjna wyprawa – przemierzyć musisz wzdłuż i wszerz królestwo, potykając się z bestiami, naprawiając zło i obniżając wartość własności gdziekolwiek się pojawisz, aż uda Ci się wreszcie uratować smoka, ukraść księżniczkę i zabić skarb – nic prostszego...
2. Wyprawa po 7 do 11 wspaniałych – zostałeś osobiście wybrany, by pałętać się po królewstwie w poszukiwaniu bohaterów skłonnych obronić zagrożone miasto – w sam raz...
3. Dziwaczna i nieco pokręcona wyprawa – misją Twoją, o ile okażesz się wystarczająco dzielny, bądź naiwny, by się jej podjąć, będzie odnalezienie Lampy Starożytnych i, o ile czas pozwoli, unicestwienie Czarnego Władcy – Ha ha ha ha ha ha aha ha ah hah ha ha (łyk powietrza) ha ha hha haaaa...
W y c z a r o w a n o w SCI, dostępne w Digitalu, ciąg dalszy wkrótce.

Dixie







Settlers II: veni, vidi, vici





Długo oczekiwany sequel „The Settlers" nadchodzi. Ty razem przeniesiemy się w okolice starożytności, choć granice czasowe są tu wielce umowne. Do wyboru będziemy mieć jeden z 4 ludów (Rzymianie, Wikingowie, Azjaci i Nubijczycy), z których każdy ma swą własna charakterystykę, architekturę i umiejętności. Scenariusz podzielony będzie na 10 rozdziałów z licznymi misjami. Jako nowe opcje dojdą: zwiad (nie widać całej mapy od początku), polowanie i łowienie ryb (nowy sposób na zdobycie pożywiania; ten drugi sposób pociąga za sobą konieczność budowania statków i ekspansji na zamorskie lądy), wydajniejszy system transportu lądowego (muły i osły), nowe oddziały i budowle wojskowe (katapulta, wieża obserwacyjna), nowe rodzaje terenu (jaskinie, lodowce, skorupy zastygłej lawy oraz pomoc dostępna podczas gry. Szykuje się niezła zabawa.
W Polsce dystrybytorem gry, wydananej przez Blue Byte w wersji PC-CD, będzie firma CD Projekt.

Sir Haszak



Time Commando







W przyszłości procesory komputerów umieszcza się w bąbelku, w którym czas płynie szybciej. Złośliwy wirus rozszerza nieco ów bąbelek i po chwili gmerania przy komputerze zostajesz wciągnięty w wir czasowy. Problem w tym, iż komputer zaprogramowano na trenowanie żołnierzy w wirtualnych środowiskach... za chwilę widzisz jaskiniowca, który z krzykiem rzuca sie na Ciebie. Tak jest do końca – wszystko, co spotykasz, zaprogramowane zostało, by atakować. W grze jest 9 poziomów: prehistoryczny, rzymsko-cesarski, średniowieczno-japoński, średniowieczno-europejski, konkwistadorski, dziko-zachodni, dwudziestowieczny, przyszłościowy i ostatni, zakończony wielką bitwą w sercu komputera. W czasie podróży przyjdzie nam zetrzeć się z 80 oryginalnymi przeciwnikami, w których unicestwieniu posługiwać się będziemy około trzydziestką różnych, wymagających odmiennych taktyk broni. Na końcu pierwszego poziomu jest na przykład olbrzymi niedźwiedź, którego pokonanie przy użyciu zwykłej maczugi jest możliwe po zadaniu dopiero setki ciosów (nie ma co liczyć zresztą na to, że niedźwiedź nie zmiażdży Cię wcześniej). Jeśli jednak znajdziesz wielką i ciężką maczugę, której używanie w walce ze zwykłymi małpoludami nie opłaca się ze względu na jej niezgrabność, zabijesz niedźwiedzia trzema czy czterema uderzeniami. Adeline Software, twórcy „Little Big Adventure" również i „Time Commando" wyposażyli w wysoce realistyczną animację postaci. Gra przez sposób prezentacji przypomina nieco „Alone in The Dark", ale nie są to już ordynarne wieloboki, tylko pokryte teksturami powierzchnie, które nie tracą na szczegółowości nawet na zbliżeniach. Krajobraz po którym poruszamy się jest przez większość gry statyczny, za to przejścia z ekranu na ekran są płynne. Tę wspaniale zapowiadającą się zręcznościówkę planuje wydać Activision w czerwcu.
Jej dystrybutorem będziefirma Techland.

Dixie



The

Spośród wielu gatunków zwierząt jedno wyróżnione jest szczególnie. Nie, nie jest to żaba, tym zwierzęciem jest coś znacznie większego – LEW. Drapieżnik, którego wszystkie dzieci identyfikują z dużym kotkiem w koronie, czyli królem wszystkich zwierząt. Monarszy charakter lwów jest niemalże legendarny i tylko pomroki dziejów wiedzą, jaka była geneza tego poglądu.

Niespełna dwa lata temu firma Sanctuary Woods wydała fantastyczny symulator życia jednego z dostojnych drapieżników: wilka. Dzisiaj przyjdzie nam podziwiać drugi produkt z serii o drapieżnikach, będzie nim „The Lion" gra umożliwiająca „wczucie się" w groźnego lwa. Nie chcę jej porównywać z poprzednim produktem, gdyż tamtą grę tylko widziałem, a w tę grałem i mógłbym powiedzieć coś nie tak. Warto jedynie zapamiętać, że „WOLF" to gra podobna do „The Liona" i jak ktoś będzie chciał, to sobie do tamtej wróci.

Z CZYM SIĘ LWA JE?

Gra jest symulacją ekosystemu, w którym żyją lwy. Oczywiście, jak w każdej symulacji tak i w tej, wprowadzono pewne uproszczenia, jednakże jako całość program spełnia swą rolę wyśmienicie. Komputerowy świat to tereny Afryki Wschodniej, gdzie dzisiaj jest największe skupisko lwów na świecie. Całe środowisko zostało dosyć dobrze odtworzone. Wysuszone równiny, poprzecinane z rzadka rzekami; skąpe skupiska drzew, słoneczny deszcz za dnia i mroźne noce; przemieszczające się zwierzęta, pojawiający się najwięksi wrogowie lwów, ludzie, to zaledwie czubek góry lodowej szczegółowości symulacji.

Oczywiście kwintesencją programu jest możliwość sterowania poczynaniami jednego z dwudziestu wcześniej przygotowanych lwów, z których każdy posiada własną historię, charakter, sposób polowania, doświadczenie i umiejętności. Każdy znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Gra może być wykorzystana na wiele sposobów, poczynając od rzucania nią w przejeżdżające furmanki z sianem, a kończąc na edukacyjnym charakterze naszej rozrywki.

W zależności od nastroju i potrzeb będziemy mogli dokładnie poznać życie lwów. Zobaczyć z jakimi problemami się borykają, jak wygląda ich zwyczajny dzień, czy muszą chodzić do pracy, czy mają problemy rodzinne, itd. Okazuje się, że w życiu tych drapieżników można znaleźć wiele analogii do naszych ludzkich problemów. Zauważmy, że my też musimy co dziennie zadbać o właściwe pożywienie, zajęcie oraz czas na odpoczynek, aby zdrowo żyć. Cóż, już Darwin sugerował, że jesteśmy rozbudowanymi małpami, ale przyznam się szczerze, że wolę być porównywany do lwów, niż do tych podstępnych koczkodanów – małpy jedne!

Naszym głównym zadaniem będzie przyjęcie roli lwa i przeżycie w jego naturalnym środowisku, borykając się z normalnymi królewskimi sprawami.

KRÓLEWSKA GRA, NIE, NIE SZACHY, PO PROSTU ŻYCIE

Tak jak wspomniałem, „The Lion" dostarczy nam wielu wrażeń. Po pierwsze w 20 scenariuszach będziemy mogli stopniowo poznać dokładnie zachowania i problemy lwa, jak i sposoby na ich rozwiązywanie. Każdy z nich to inne zadanie, dotyczące innego aspektu życia lwa: rozmnażanie, pożywianie, walka o przodownictwo w stadzie, powracanie do zdrowia, itd. Scenariusze są wyjątkowo zróżnicowane i w pewnym sensie wyznaczają nam konkretne cele. W ten sposób nie będziemy się nudzić na początku, gdy jeszcze nie wiemy, o co chodzi. Dostajemy konkretne zadanie, dążymy do jego wykonania, odnosimy sukces, cieszymy się z wygranej – a podświadomie zapamiętujemy kolejną czynność-problem, jaki lwy muszą rozwiązywać.

Drugim sposobem naszej zabawy będzie właściwa symulacja lwiego życia. Polecam ją tym, którzy ukończą wszystkie dwadzieścia scenariuszy, gdyż dopiero wtedy będziemy przygotowani do godnego (czyt. właściwego) sterowania królem zwierząt. Zanim rozpoczniemy symulację będziemy musieli określić tzw. warunki początkowe. Pora roku w Afryce jest bardzo istotna. Od niej zależy, ile będzie w pobliżu dostępnej wody. Także ilość zwierzyny będzie miała kolosalny wpływ na komfort naszego symulowanego lwiego życia. Zagęszczenie ludzi, największych wrogów wszelakich zwierząt, w tym i samego króla także będziemy mogli dobrać w zależności od podejmowanego wyzwania. Ostatnim z warunków będzie czas w jakim przyjdzie nam wcielać się w lwa – to już w zależności od dostępnego wolnego czasu: od 6 miesięcy do końca życia symulowanego lwa.

Ten ostatni wariant gry jest najwspanialszy i w zasadzie daje nam możliwość grania w „The Liona" bez końca. To co





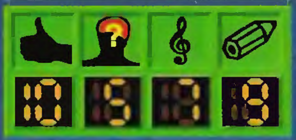




THE LION

SANCTUARY WOODS '96

MIRAGE SOFTWARE



PC 486 DX33, CD-ROM
4 MB (8 MB-WINDOWS)

CENA [illegible]

Lion

będziemy robić, zależeć będzie od nas samych. Dostajemy rzadką możliwość grania do woli i jak chcemy – to bardzo przyjemne.

Oprócz scenariuszy i symulacji, program zawiera jeszcze tzw. Safari, czyli multimedialną encyklopedię dotyczącą życia tych dostojnych drapieżników. Tutaj poprzez wypisane teksty, które recytuje digitalizowany narrator (niestety, tylko po angielsku), poprzez zdjęcia i filmy otrzymamy wszystkie potrzebne informacje, będące starannie zebranymi faktami dotyczącymi lwów żyjących na Ziemi. To przymusowa lektura dla tych, których świat lwów zafascynował i chcieliby poprawnie grać w symulację – po zapamiętaniu tych informacji będziemy wiedzieć, co robić podczas gry-życia.

LEW LWEM, ALE JAK TO SIĘ ROBI?

Gra się fantastycznie. Faktycznie po kilku godzinach prób zaczynamy wczuwać się w sterowanego lwa. Wiemy kiedy sobie poleżeć, kiedy wybrać się na polowanie, co upolować na obiad, czego się strzec. Dostępne współczynniki raczej pogłębiają nasze prawidłowe odczuwanie kociego ciała, niż przeszkadzają bezczelnym uproszczeniem. Gdy współczynnik głodu lub pragnienia zejdzie zbyt nisko, zaczynamy odczuwać głód i pragnienie i musimy rozejrzeć się za rzeką i frywolnie spacerującymi żyrafami. Punkty, które zdobywać będziemy za własciwe poczynania, czy też wypełnienie misji, wymiernie pokażą, na ile poczuliśmy się lwem.

W scenariuszach będziemy postępować niczym po wyznaczonej trasie tego, co ma nadejść, w symulacji to my sami wymyślimy scenariusz – będziemy mieć wolną rękę, tutaj pojawia się faktyczna zabawa.

Przez cały czas zabawy będziemy żyć jak lew. Większość dnia spędzimy na spaniu i wygrzewaniu na słońcu, by w nocy ruszyć na polowanie. Poszukiwania partnerki zakończyć powinny się potomstwem. Będziemy musieli troszczyć się o wodę, pożywienie, unikanie ludzi, walczyć z natrętnymi hienami, tolerować wiecznych towarzyszy (sępy) i wiele innych przygód – to wszystko na nas czeka podczas gry.

Nie bylibyśmy drapieżnikiem, gdyby nie nasze wspaniałe naturalne urządzenia do penetrowania otoczenia. Wzrokiem, węchem i słuchem będziemy w stanie wypatrzeć zdobycz lub zagrożenie i odpowiednio poruszając się dopaść ofiary lub też umknąć morderczemu człowiekowi.

Gra jest wyjątkowo różnorodna. Dostarcza nam tak wielu możliwości, iż jest to wprost niesłychane, że tyle rozrywki może mieścić się na jednym kompakcie.

Do tego wszystkiego należy dodać przyzwoitą grafikę. Nie żadną wydumaną w wysokiej rozdzielczości, ale miłą odpowiednio obrazującą nasze otoczenie, bez zbędnych bajerów. Widzimy teren, po którym stąpamy, przemieszczające się zwierzęta, płynącą rzekę, rozkładającą się padlinę oskubywaną przez sępy. Oświetlenie zmienia się w zależności od pory dnia. Najwspanialszym jest moment zachodu i wschodu słońca. Poprzez samą zmianę kolorów zaczynamy odczuwać podnoszenie się bądź opadanie temperatury otoczenia. W nocy wszystko zamiera. Wtedy lwy wyruszają na polowanie. W dzień odsypiają nocne ekscesy, leżąc gdzieś w pobliżu rzeki.

Najwięcej zabawy miałem polując w nocy na dziki. Tak komicznie uciekają świecąc swoimi przerażonymi ślipiami, że czasami dla samej zabawy przeganiałem je od jednej strony ekranu do drugiej – żal mi je zabijać, mięsa z nich niewiele, a ich trucht trudno nazwać wyzwaniem dla szybkich lwów.

KILKA PORAD Z KRAINY NOPLISÓW

Oczywiście należy ukończyć dwadzieścia scenariuszy, to jest najlepsza nauka sterowania lwem. Następnie warto zapoznać się z tym, co jest zawarte w encyklopedii. W ten sposób zakodujemy sobie w pamięci pewne naturalne zachowania lwów, żeby nie popełniać błędu i nie polować kiedy jesteśmy nażarci – tak lew nie postępuje.

Lew żyje z tego, co upoluje. Ważnym jest wytrenowanie walki. Na dzikach trenuje się najlepiej – biedne prosiaczki.

Należy dobrze poznać teren, gdzie będziemy wiedli swój królewski żywot. Szczególnie należy zapamiętać, gdzie znajduje się woda – dobrze jest mieć zbiornik wody w zasięgu łapy.

Rozmnażać się będziemy mogli tylko jeżeli spodobamy się partnerce, a nic tak nie wpływa na prezencję jak dobra forma – to oznacza, że aby startować w konkury należy wszystkie współczynniki mieć na maksimum.

Pamiętaj, że jest to symulacja życia lwa. A ten większość dnia spędza chrapiąc na słońcu. Aby się nie zanudzić, warto mieć pod ręką jakąś ciekawą lekturę – może coś o lwach. W chwilach, gdy lew śpi, będzie kilka minut na poczytanie.

SUMOWANIE NA EKRANIE

Za sam pomysł grze należą się brawka. Za wykonanie ukłony. Możliwość grania bez końca podnosi zachwyty do stopnia wrzenia, a edukacyjny charakter programu zmusza mnie do polecenia jej każdemu.

Jeżeli raz się nam spodoba, będziemy do niej ciągle wracać. Różnorodność pozwoli nam eksploatować ją bez końca. Podczas gry będzie narastać w nas chęć coraz dokładniejszego poznawania życia królewskich drapieżników. W pewnym momencie wiadomości z komputerowej encyklopedii nie wystarczą i sięgniemy po dokładniejszą literaturę. W ten sposób poznamy fascynujący świat lwów – może zrozumiemy dlaczego dzierżą berło i koronę wszystkich zwierząt.

Zabawa wyśmienita tylko pozazdrościć wspaniałego pomysłu. Serdecznie wszystkim ją polecam.

EMILUS















Najbardziej niezwykła symulacja jaką spotkałeś!
Zostałeś lwem, masz do wykonania kilka misji.
Elementy multimedialne, realistyczny scenariusz.



Gra przygodowa z elementami role playing.
Scenariusz napisał tuż przed śmiercią Roger Zelezny.
Znakomita grafika i wiele rewelacyjnych łamigłówek !



Wydarzenie w dziejach gier role playing.
Olbrzymia ilość przedmiotów, lokacji i postaci.
Entuzjastyczne oceny prasy zachodniej.



Udane połączenie gry przygodowej ze zręcznościową.
Olbrzymia ilość scen walki, w różnych sceneriach.
Renderowana grafika z komiksowymi wstawkami



Barwana, wciągająca i niezwykła gra strategiczna !
Ukoronowanie wspaniałej serii Might and Magic.
Rewelacyjna grafika, wspaniałe sceny pojedynków.



Realistyczna gra przygodowo-zręcznościowa.
Różnorodna sceneria, zaskakując sytuacje.
Znakomity scenariusz Williama Shatner'a.



Gdzieś w mrocznych lochach toczy się bój o życie.
Znakomicie zrobiona, oddająca grozę sytuacji gra 3D.
Wiele wzbudzających strach postaci i nagłych ...



Rewolucyjna gra zręcznościowa ze znakomitą muzyką
Wykonana i renderowana na Silicon Graphics.
Gratis płyta CD z muzyką, rock, jazz, techno, pop ...



Najbardziej perfekcyjna gra przygodowa jaką ...
Najbardziej rozbudowany scenariusz, jaki ...
Najlepsze grafika, animacja, dźwięk, jaki ...
... kiedykolwiek widziałeś

US GOLD

MIRAGE SOFTWARE & MEDIA
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

MIRAGE

Psychic Detective

„Ludzie myślą, że jeśli posiadasz psychiczne moce, masz władzę nad światem. To nieprawda."

Tak się nieszczęśliwie składa, że bohater gry „Psychic Detective", Eryk Fox posiada owe psychiczne moce. Początkowo jest on w stanie używać ich do odczytywania przeszłości przedmiotów. Stanowiło to gwóźdź jego programu rozrywkowego, prezentowanego w jakiejś knajpie. I żyłby tak jeszcze pewnie długie lata, gdyby nie pewna kobieta. Odkrywszy w nim potężne moce psychiczne nauczyła go podstaw telepatii. Miała w tym oczywiście swój cel: chciała, aby Eryk przeprowadził psychiczne śledztwo w jej domu. Jak oczywiście każdy się domyśla, nasz bohater zgodził się bez wahania (zagapił się na jej nogi). Skoro jednak decyzja została podjęta, to nie wypada zrobić nic innego, niż doprowadzić sprawę do szczęśliwego zakończenia. Nie będzie to zbyt proste.

Tak mniej więcej przedstawia się fabuła gry/filmu (niepotrzebne skreślić) „Psychic Detective". Jest to prawdopodobnie pierwszy prawdziwy film interaktywny. To samo słyszałem o „Wing Commanderze III", ale zdecydowanie „PD" bardziej pasuje do tej nazwy. Pierwszą rzeczą, którą z pewnością każdy gracz natychmiast zauważy, jest to, że na podjęcie decyzji mamy zawsze bardzo mało czasu. Film nie czeka na gracza – „the show must go on". Tak! To już nie jest prymitywny „Wing Commander", gdzie akcja stawała i czekała aż gracz wybierze jedną z dwóch możliwości. Tutaj nie można się długo zastanawiać, trzeba mieć refleks oraz szybko myśleć, gdyż są momenty, gdy mamy do wyboru ponad dziesięć możliwości. I na tym polega interaktywny film!

Twoim zadaniem w tej grze będzie początkowo rozwikłanie tajemniczej śmierci ojca Lainy. Gdy zagłębisz się w historię rodziny Pozok, Twe życie również znajdzie się w niebezpieczeństwie. W grze roi się od zagadek i zaskakują one gracza nawet po kilkakrotnym jej przejściu. No właśnie: tej gry nie można nie przejść. Jak to w filmie – zawsze jest zakończenie. Gdy nie zrobisz rzeczy niezbędnych do pokonania głównego wroga, zobaczysz zakończenie przedstawiające swoją klęskę, bądź tylko częściowe zwycięstwo. Gra posiada czternaście różnych zakończeń, od tych definitywnie przegranych do tego jednego, największego, czyli totalnego zwycięstwa (The Grand Slam). Po kilku dniach gry obejrzałem połowę zakończeń i muszę przyznać, że gra wcale mnie nie znudziła. Nie przesadzam mówiąc, że nigdy nie przejdzie się „PD" dwa razy tak samo. Praktycznie w każdej chwili mamy możliwość przeniesienia się do umysłu innej osoby, patrzenia jej oczyma, słyszenia jej myśli. Gdy dana osoba wchodzi do innego pomieszczenia, my podążamy razem z nią. Możemy w ten sposób oglądać zdarzenia bardzo odległe od miejsca, w którym przebywa Eryk (jest to sposób na opuszczenie aresztu.). Muszę wyrazić swój podziw dla filmowców, którzy musieli kręcić większość scen z bardzo wielu punktów widzenia. Efekt przy przeskakiwaniu z umysłu do umysłu jest fantastyczny.

„Psychic Detective" jest pewnego rodzaju horrorem (coś jak „Elvira" – też ratujesz piękną kobietę przed straszliwym niebezpieczeństwem). Przedstawiony w nim świat psychiki jest realistyczny. Ludzi poznajemy nie poprzez rozmowę, lecz przez wejście do ich umysłu, poznanie ich myśli. Wszystkie wizje, które zobaczysz w trakcie filmu, mają swoje znaczenie i pomogą w zrozumieniu gry „Czarny Diament". Na końcu filmu to Ty będziesz jedyną nadzieją, a „Czarny Diament" będzie jedyną drogą do pokonania przeciwnika. Jest to dziwna gra, Madam Tikunov wyjaśni Ci jej zasady. Jest to gra w strach. Musisz odgadnąć czego boi się Twój przeciwnik. Zasady są bardzo proste: wybierasz cztery piony (na każdym z nich jest symbol) cztery pozostałe przypadają Twojemu przeciwnikowi. Pionów jest tyle samo co pól na planszy. Każdym pionem możesz się ruszać tylko na pion przeciwnika. Każdy pion ma swoją określoną moc, ich ustawienie nie ma właściwie znaczenia. Liczy się wybór pionów. Każdy z nich powinien symbolizować strach Twojego przeciwnika. Oglądając film staraj się domyślić czego się może obawiać Twój przeciwnik.

Dla wszystkich mniej wytrwałych: w tym numerze jest solution do „PD". Tam krok po kroku starałem się napisać co zrobić, aby obejrzeć najlepsze zakończenie (The Grand Slam). Starałem się pisać w miarę przejrzyście, gdyby jednak pojawiły się jakieś niejasności – proszę o wyrozumiałość.

„Psychic Detective" z pewnością nie jest grą, która nudzi po kilku czy nawet kilkunastu zagraniach. Nie wszystkim oczywiście podobają się horrory, nawet te na komputerze, ale tych, którzy lubią dreszczyk emocji połączony z czarnym humorem bohaterów i oczywiście pewną dozą erotyzmu (jak w każdym klasycznym horrorze) „Psychic Detective" zadowoli z pewnością. Doskonały (moim zdaniem) pomysł, połączony z dobrym scenariuszem miałby szansę na naprawdę wielki sukces, gdyby nie dość kiepska jakość filmu. Ujawnia się to przy pełnoekranowym wyświetlaniu filmu (obraz cierpi na pikselozę), w małym oknie wszystko wygląda ładnie. Pomimo nieco nieudanej grafiki gorąco polecam tę grę.

Aragorn

PSYCHIC DETECTIVE

ELECTRONICS ARTS '96

IPS C.G.

9	8	9	8

PC 486/66,8 MB, CD-ROM, SVGA 1MB

CENA: 124,20 zł

TOP SECRET 4 '96







Gra uzyskała rekomendację!!!

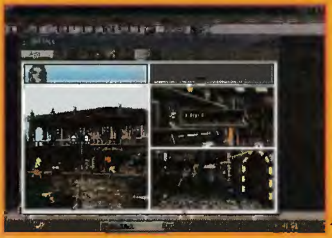
Rekomendował ***Aragorn***, potwierdził ***Dixie***.

BAT II: THE KOSHAN CONSPIRACY





O pierwszej części tej gry już pisaliśmy, jednak było to tak dawno temu, że nie byłem nawet w stanie zlokalizować tego opisu w naszym redakcyjnym archiwum (co zresztą nie jest takie niezwykłe, gdy weźmie się pod uwagę stan tegoż archiwum – pozdrowienia dla Alexa). Krótkie konsultacje wśród specjalistów pokazały jednak, że „BAT II” właściwie



nie różni się od części pierwszej. Jedyne zmiany (poza fabułą, rzecz jasna) dotyczą grafiki – teraz jest w rozdzielczości 320x200 w 256 kolorach (a czasem nawet 800x600 – ale to tylko w menu startowym).

Dlaczego zatem piszę o tej grze. Cóż – została niedawno wydana przez Mirage, zatem artykuł o niej powinien się pojawić. Nie to jednak jest najważniejsze. Mało kto pamięta już „BAT I”, a grę tę po prostu trzeba zobaczyć. Nie dlatego, że jest dobra (bo i nie jest), lecz dlatego, że jest zupełnie odmienna od wszystkich prawie gier spotykanych na rynku.

Wszystko w jednym

Na pierwszy rzut oka jest to RPG – mamy tu klasyczną intrygę (jako agent międzyplanetarnej organizacji BAT musimy ukręcić łeb przestępczej organizacji) i równie klasyczne środki służące jej rozwiązaniu. Zbieramy przedmioty, kupujemy i sprzedajemy (a czasem kradniemy), rozmawiamy z innymi postaciami, werbując je od czasu do czasu do własnej drużyny. Postać naszego bohatera opisana jest wieloma współczynnikami punktowymi – klasyka. Świat, w którym się poruszamy, obserwujemy oczyma naszego bohatera, ale już przechodzenie pomiędzy lokacjami bardziej przypomina grę przygodową. Sposób organizacji (poprzez dzielenie go na coraz mniejsze okna) ekranu nie przypomina zaś już niczego. Jeśli „stoimy” na ulicy to jej widok zajmuje cały ekran. Po wejściu do budynku poprzednie okno podzielone zostaje na pół i prawa jego część zastępowana jest widokiem wnętrza budowli. Kolejne kroki „w głąb” prowadzą do dalszego podziału – można to zaobserwować na screenach. Trudno powiedzieć czemu miało to służyć – bardziej denerwuje niż pomaga, ale trzeba przyznać, że pomysł jest ciekawy.

Mamy zatem już RPG i przygodówkę. Co dalej... cóż, dość duży szok czeka nas po wejściu do jakiegokolwiek środka komunikacji. W większości przypadków możemy zapłacić kierowcy (np. taksówki) za przewiezienie nas w żądane miejsce, bądź wynająwszy tylko pojazd... pilotować go samemu. W tych momentach „BAT” zmienia się w najprawdziwszy symulator – niezbyt rewelacyjnej jakości (grafika wektorowa bez tekstur, rozdzielczość 320x200), ale jednak.

Nie myślcie sobie, że to już koniec. Po kilku godzinach spędzonych na grze w BAT z pewnością traficie na jedną z zaszytych wewnątrz gier zręcznościowych. Możecie na przykład natrafić na uliczny automat rozrywkowy (są nawet takie z „Asteroids”), pozwalający nawet wygrać nieco tak potrzebnej w grze gotówki. Jeśli zaś zostaniecie przez kogoś zaatakowani (lub też, co bardziej prawdopodobne, sami zapragniecie kogoś pozbawić życia), to będziecie mieć niepowtarzalną okazję postrzelania sobie w grze do złudzenia przypominającej stary „Operation Wolf”. Celownik sterowany myszką, przesuwany krajobraz i ognia!!!

To jeszcze nie wszystko. Pozostaje jeszcze jedna właściwość BAT, która sprawia, że jest to najdziwniejsza chyba z dotychczas wyprodukowanych gier w ogóle. Nasz agent nosi na ręku mały komputerek (czy też raczej urządzenie to wszczepione zostało chirurgicznie w jego rękę). Poza podawaniem aktualnego czasu (upływa on w grze nieustannie) i parametrów medycznych agenta (puls, ciśnienie krwii, temperatura i temu podobne) daje się on także programować, jak najprawdziwszy komputer. Program tworzymy rysując jego schemat blokowy na specjalnej siatce. Komendy, jakie mamy do dyspozycji, ograniczają się co prawda do jednego typu instrukcji warunkowej (mogące testować wiele różnych parametrów, odnoszących się tak do agenta, jak i do osób znajdujących się w pobliżu), nieskończonej pętli i kilkunastu poleceń wykonawczych (w większości wyświetlających jakieś komunikaty). Mimo to w krótkim czasie można zaprojektować i uruchomić program wspomagający nas w grze – podający na bieżąco czas, informujący o naszym stanie zdrowia i charakterystykach medycznych napotykanych osób oraz w odpowiednich momentach uruchamiający odpowiednie elektroniczne wszczepy, w jakie wyposażony został nasz bohater.

Co z tym zrobić?

W „Koshan Conspiracy” grać mogą jedynie fanatycy. Ja poczułem się przytłoczony mnogością różnych interfejsów użytkownika i pewną niespójnością fabuły (co tu dużo mówić – dopiero po przeczytaniu helpa dowiedziałem się, o co w ogóle w tej grze chodzi). Bardzo niedobre wrażenie sprawia oprawa graficzna – sprawiająca, iż czasem „Koshan” bardziej wygląda na nienajlepszą grę shareware, niż na produkt komercyjny.

Grę tę jednak po prostu trzeba zobaczyć – znajduje się w niej bowiem wiele rewelacyjnych pomysłów, poukrywanych niczym rodzynki w cieście (z zakalcem). Świetna jest koncepcja programowanego zegarka, równie znakomity jest system przechowywania przedmiotów, segregujący je w strukturze drzewiastej. Pomysł umieszczenia symulatora w grze RPG także niczego sobie... i tak dalej.

Co tu dużo mówić, zobaczyć trzeba. A nuż się spodoba?

Gawron

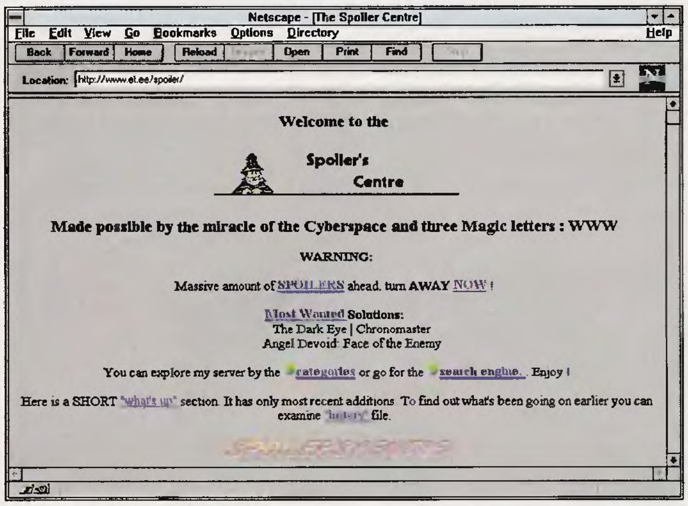
PS. Pełny solution dodawane jest do każdego egzemplarza gry.



Gracza kącik internetowy

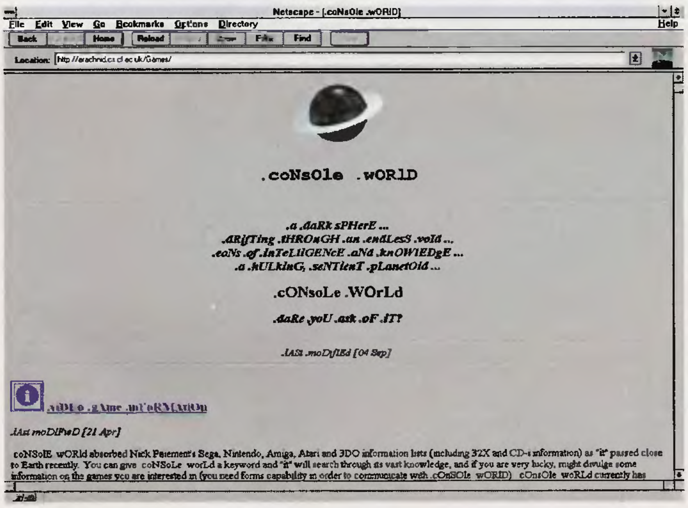
Internet nam się rozwija, adresów związanych z grami przybywa, coraz więcej w świecie słychać o „globalnej wiosce". Głównie – że jest źródłem pornografii, rozpusty wszelakiej i innych świństw. Jednego pana z tego powodu już nawet aresztowano, czeka sobie w malutkiej celi na ciąg dalszy. Idzie nowe – tworzone są projekty rozmowy za pomocą obrazu video przez Sieć, coraz więcej jest profesjonalnych site'ów dużych firm, które żądają pieniążków za swoje usługi... Na szczęście nadal większa część Net'u jest anonimowa i dostępna dla wszystkich. Dzisiaj miało być sporo o różnych różniastych innych usługach niż WWW, ale w ostatniej chwili nie udało nam się z większością z nich połączyć – i teraz nie wiadomo, czy padły, czy zniknęły, czy to tylko chwilowe...

Matheus & Borek

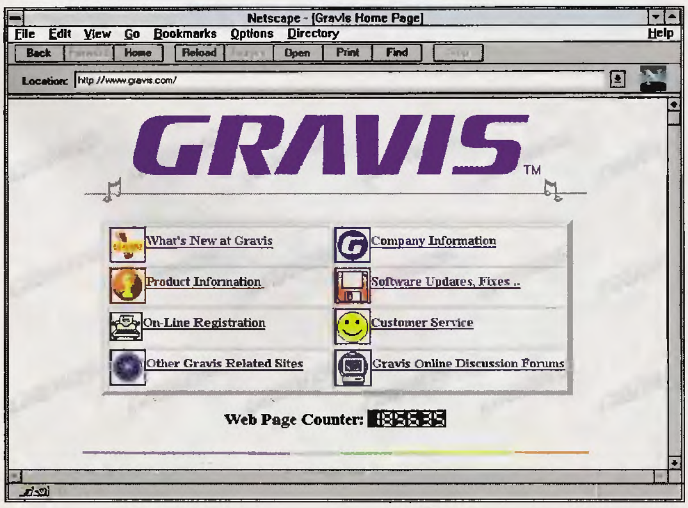


Walkthroughs
http://www.gamesdomain.co.uk/walkthru.html
http://www.et.ee/spoiler/
Dwa serwery z linkami do wielu solutionów. Jak czegoś pilnie szukamy, zaczynamy właśnie tutaj. Pierwszy adres lepszy jest w przypadku gier starszych, drugi – w przypadku rzeczy całkiem nowych, które dopiero co pojawiły się na rynku.

Video Game Database Browser
http://www.cm.cf.ac.uk/games
Mus do zobaczenia dla wszystkich tych, którzy godzinami przesiadują w miejscach wątpliwej renomy po to, aby zagrać we wszelakiego rodzaju 'pinbole', nawalanki, wyścigi samochodowe czy Segowe 'virtuały'. Ten site oferuje dużą bazę danych dotyczących tytułów gier video i związanych z nimi FAQami, opiniami, archiwami, e-zinami i innym mniej lub bardziej przydatnym śmieciem. Gorąco polecam, jest w czym wybierać.



Gravis
http://www.gravis.com
Dla wszystkich posiadaczy kart Gravis Ultrasound, joystików i gamepadów Gravisa – ich własny serwer. Ruszył jakoś jesienią ubiegłego roku. Oprócz pewnej ilości informacji techniczno-instalacyjnych znajduje się tu najważniejsze – serwer ftp (dostępny z poziomu WWW) z wszelkimi updatami driverów (ech, ta polszczyzna), patchami do gier i tak dalej. Jak się ma Gravisa i grę, która z nim nie chodzi, naprawdę warto tu zajrzeć!



A na koniec jeszcze kilka słów o naszej stronie, która ma się dobrze, choć chwilami ze względu na nawał zajęć rozjeżdża się z rzeczywistością (głosząc wszem i wobec, że CZEKAMY na TS2, podczas gdy dwójka już od dawna leży w kioskach). Ostatnio Gawron zaczął się bawić Netscapem 2.0 i przerobił naszą bazę tipsów pod kątem używania tej właśnie wersji przeglądarki, o ile wiem włożył tam również jakieś malutkie kawałki napisane w Javie – niestety, do ich zobaczenia potrzebny jest Netscape 2.0 w wersji dla Windows '95, w żadnym innym wariancie się tego nie daje odpalić. Żeby nie było kłopotów, wszystkie strony są obecne również w wariancie dla posiadaczy starych przeglądarek.

Udało mi się również uruchomić licznik – jak na razie eksperymentalnie, ale działa i jasno pokazuje, że codziennie zagląda do nas kilkanaście/kilkadziesiąt osób (średnio około 25). Miło nam, grzebcie w tym dalej.

I ostatnia sprawa – BBS, który ostatnio – nie ukrywam – poszedł lekko w odstawkę. Nie nie, bynajmniej nie zamykamy tego fragmentu działalności, po prostu coraz częściej się zdarza, że nie mam czasu w nim pogrzebać i zrobić czegoś nowego, ale pomijając zwisy modemu sytuacja jest w tej chwili praktycznie opanowana i BBS nie wymaga specjalnego nadzoru z mojej strony. Raz na kilka dni muszę go odwiesić, co jak jestem w Warszawie robię w najgorszym wypadku po kilku godzinach. Zmieniłem kilka dni temu ProBoarda na nowszą wersję 2.12, może będzie trochę stabilniejsza od 2.11 która niestety spłatała mi kilka przykrych psikusów w ciągu ostatnich miesięcy. Poza tym dołożyłem do komputera 4 megabajty na cache dysku, w sumie mamy już więc osiem mega. Zmieniłem też procesor z 386 na DLC, zysk może nie jest duży ale zawsze te 50% szybciej odbywa się pakowanie poczty i przepakowywanie plików. BRE i FE działają cały czas. Jedyny kłopot to CD, które ostatnio namiętnie odmawia współpracy z resztą sprzętu – jeżeli kiedyś nie uda Wam się ściągnąć jakiegoś GIF-a, to właśnie dlatego. Być może uda mi się załatwić nowy CD, ale że ostatnio ostro wykosztowałem się na nowy sprzęt dla siebie samego, a BBS coraz bardziej zaczyna być sponsorowany przeze mnie osobiście, nie mogę nic obiecać. Poza tym wszystko gra i buczy, o czym zapewnia

Borek

Nasza strona www (http://www.atm.com.pl/~ts) korzysta gościnnie z setrwera firmy ATM.











PROSTO Z LOTNISKOWCA BOJOWEGO
WYTWÓRNI FILMOWEJ PARAMOUNT PICTURES®

TOP GUN™

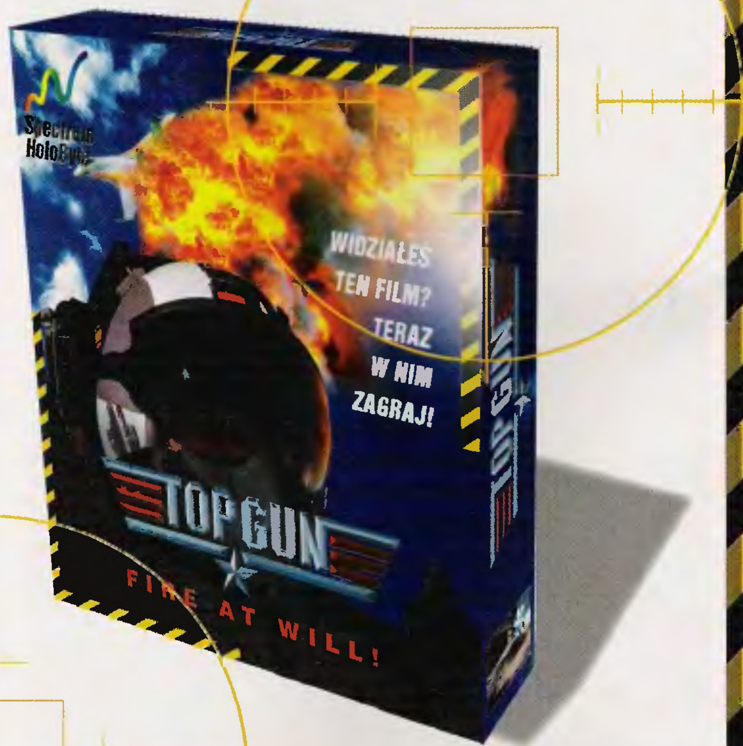
FIRE AT WILL!

Znany z kin i kaset video przebój filmowy "TOP GUN" przybliżył wszystkim wielbicielom podniebnych szaleństw przeżycia jakich można doznać jedynie w kabinie najnowocześniejszego myśliwca.

TOP GUN: FIRE AT WILL! to przeniesienie filmowych emocji na ekran komputera. Teraz Ty grasz rolę Maverick'a.

Akcja gry rozpoczyna się w szkole TOP GUN walką o miano najlepszego. Kolejne etapy gry prowadzą przez misje związane z nasilającym się, ogólnoświatowym kryzysem – włączone w akcję sceny filmowe pozwalają przeżyć podczas tych walk niezapomniane chwile.

Uświadczasz emocji dowodzenia w nowoczesnym powietrznym pojedynku prowadząc skrzydłowych w wir podniebnych zmagań.



- W grze występują zawodowi aktorzy – jako "Hondo", twardy dowódca Mavericka pojawia się filmowy odtwórca tej roli, James Tolkan.
- W każdą misję leci z Tobą młody oficer Merlin, który tak jak prawdziwy RIO, będzie służył Ci pomocą podczas lotu, byś szybko stał się najlepszym z najlepszych.
- Do wypełnienia ponad 40 misji o rosnącym stopniu trudności. Możesz też wybrać opcję Instant Action i natychmiast rozpocząć powietrzny pojedynek.
- Jeśli chcesz, by jako skrzydłowy leciał Twój kolega lub pragniesz udowodnić, że pokonasz go w każdym pojedynku – macie możliwość gry przez złącze bezpośrednie, modem lub sieć.

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor:
***IPS Computer Group** Sp. z o. o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66, 642 27 68.*
(Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel./Fax (0-32) 175 39 72

Spectrum HoloByte®

A VIACOM COMPANY

MICROPROSE

Projekt & Wykonanie: Czarek IPS CG

SHIVERS



SHIVERS

SIERRA '96

IPS CG

8	9	9	8

PC 486, 8 MB, WINDOWS '95/3.1, CD-ROM

CENA: 134,20 zł

W uniwersyteckim Mt Pleasant znajduje się posiadłość, gdzie ekscentryczny profesor wzniósł muzeum osobliwości, muzeum, które nigdy nie zostało otworzone. Kilka lat temu w miasteczku zniknęła para nastolatków. W tym samym czasie po raz ostatni widziano również profesora. Nikt nie śmiał zapuścić się za wysoki mur siedziby dziwaka Windlenota, by odszukać i ewentualnie pochować właściciela. Opuszczona posiadłość zyskała złą sławę.

My, jako główny bohater zakładamy się z przyjaciółmi, że spędzimy noc na terenie muzeum. Zwiedzając nigdy nie oglądane wnętrza powoli poznajemy prawdę o wydarzeniach sprzed lat, o złych mocach, które nieodpowiedzialnie uwolnione, do dziś kryją się w zagadkowym gmachu.

„Shivers" to kolejny zestaw zagadek logicznych, do którego dopisano historię i nazwano grą przygodową. Ze względu na sposób prezentacji zakwalifikować można ten produkt do gatunku wykreowanego przez „Labyrinth of Time" i „Myst" – świat oglądamy oczami bohatera, poruszając się po statycznych ekranach.

Zagadki (w zamierzeniu ekscentrycznego profesora będące formami rozrywki umysłowej dla zwiedzających muzeum) są w „Shivers" związane z grą i nie sprawiają wrażenia luźno połączonych z akcją metafor jak miało to często miejsce w kultowym „The 7th Guest". Celem naszym jest schwytanie poukrywanych w muzeum 10 złych duchów i zamknięcie ich na powrót w specjalnych naczyniach, z których zostały uwolnione. Podpowiedzi do zagadek rozsiane są często w odległych lokacjach i trzeba kojarzyć fakty, a nie tylko rozwiązywać grę logiczną – to zbliża „Shivers" do ducha przygody. Na przykład, aby otworzyć sekretny pojemnik musimy ustawić długość i szerokość geograficzną wyspy zakreślonej na mapie w zupełnie innym pomieszczeniu.

Śmieszne jest W „Shivers" nagradzanie gracza punktami w ilościach typowych dla zręcznościówek – ukończyłem grę z ponad pół bańką punktów, które serwowano mi na każdym kroku.

Interesującą rolę w grze pełni opcja tekstu, której włączenie, oprócz tego, że łamie ewentualną barierę językową, daje też inne wymierne korzyści, np.: nie trzeba liczyć w jednej zagadce uderzeń zegara, bo jest podpis: zegar uderza 7 razy, a w innym miejscu, nie trzeba być Chopinem i odczytywać nuty ze słuchu, bo pojawia się notacja muzyczna.

Akcja nie jest liniowa i w miarę swobodnie poruszamy się po przestronnym muzeum, w którym na każdym kroku znaleźć można tajne przejście, ukryty mechanizm, zagubiony przedmiot, bądź interesujący list.



Autorzy pozostawili sobie furtkę na ewentualną drugą część, losy sequelu są jednak niepewne, gdyż gry nie zaliczać się raczej będzie do przebojów. Jej zalety docenią nieliczni.

Pozornie wydaje się, że „Shivers" to raczej mało udany produkt ze względu na szybko rzucające się w oczy wady. Po pierwsze – jest to zapisana na jednym CD-ROM-ie produkcja, z niczym nowym technologicznie; gry takie już robiono. Po drugie: historia, którą szybko poznajemy, prosta i nudna, nie dostarcza emocji; w pustym domu brak atmosfery strachu, (tak doskonałej w „Phantasmagorii"), a komiksowe animacje demonów, na tle realistycznych wnętrz wyglądają dość idiotyczne.

Tym niemniej jest w „Shivers" coś, co zapewniło mi wiele godzin bardzo przyjemnej zabawy. Atmosfera, której nie znaleźliśmy ani w akcji, ani w wątku horrorowym znajduje się w salach wystawowych tego szczególnego muzeum, w którym przyszło nam spędzić noc. „Shivers" to bardzo atrakcyjna wycieczka po historii ziemi i ludzkości, przy której akcja gry wydaje się być sprawą drugorzędną. Z listów, notatek i pamiętników wyłania się nam bardzo żywa postać profesora Windlenota, człowieka poświęconego bez reszty odkrywaniu fascynujących tajemnic świata, których istnienie często kłóciło się z oficjalną nauką. Widzimy jego pasję, poznajemy wątki z jego prywatnego życia – i choć spotykamy potem tylko jego ducha – postać uczonego to jedna z najbardziej plastycznych, wiarygodnych kreacji w grach komputerowych.

Oglądając kolejne wystawy, słuchając nagranych komentarzy jesteśmy zadziwieni. Oglądamy fantastyczne zwierzęta: wśród nich bazyliszka, jednorożca, gryfina i faktyczne istnienie każdego z nich zdaje się nam nagle prawdopodobnym, widzimy dziwaczne rośliny, odkrywamy zaginione cywilizacje i ich niewyobrażalną kosmiczną wiedzę, przez mgły legend dopatrujemy się zatrważających prawd o przeszłości ludzkości, rozmyślamy o prawdzie zawartej w mitach, o wilkołactwie, o klątwach, o dziwnych wierzeniach naszych przodków, o historii i myśli człowieka...

„Od roku 1947, kiedy to amerykański pilot Kenneth Arnold opisał coś, co ujrzał, jako spodek lecący nad wodą, ludzie donosili o tysiącach niezidentyfikowanych obiektów latających. Histeria?

Czemu więc odnajdujemy latające talerze na ścianach prehistorycznych jaskiń, namalowane 7 000 lat temu, albo olbrzymie wzory na płaskowyżu Nazca w Peru, które dostrzec można dopiero z wysokości tysięcy stóp? Gdy przyjrzysz się temu dokładniej, zrozumiesz – nie jesteśmy sami."

Muzyka w Planetarium znakomicie rysuje klimat kosmicznej tajemnicy, Dodatkowe echo dołączone do tematu w nieco większym sąsiednim pomieszczeniu potęguje wrażenie przestrzeni...

„Człowiek na przestrzeni dziejów karał swoich braci za każde wyobrażalne wykroczenie, wiele spośród nich było trywialnych. Niegdyś, śpiewanie obraźliwych piosenek w Rzymie, okaleczenie kota w Egipcie, a nawet sprzedawanie złego piwa w Babilonie zasługiwało na karę śmierci."

Przy miarowym nieubłaganym akompaniamencie werbli egzekucyjnych, który ożywiany jest przez wrzask podnieconego tłumu, jęki, diabelskie śmiechy i zgrzytliwe dźwięki, oglądamy przejmującą kolekcję narzędzi zagłady...

Scieżka dźwiękowa „Shivers" jest jej bardzo mocną stroną. Krótkie, proste muzyczki ilustrują świetnie nastrój danego pomieszczenia i w zatrważająco realny sposób przenoszą nas w czasie, przestrzeni, a może i w bycie, który jest bodajże szóstym wymiarem:

...Jesteśmy zagubieni w labiryncie, a muzyka wprowadza nas w depresję i prawie pewność, że nigdy nie odnajdziemy drogi...

...W Pokoju Szamanów, za sprawą dźwięku natychmiast staje nam przed oczyma dżungla afrykańska, czujemy moc magii lekceważonych przez cywilizację półnagich czarowników, do uszu dobiegają rytualne śpiewy i zawodzenia...

Okazuje się nagle, że żeby zrobić absorbującą i nie kończącą się w jeden dzień grę wystarczy jeden kompakt. I choć graficznie przeciętna i nie pozbawiona wad „Shivers" wygrywa zagadkami, muzyką i opowieścią o nieznanym.

Polecam tym, którzy lubią sobie powyobrażać.

Dixie









K-1 TANK

K-1 TANK

TAFF SYSTEM '92

7 3 3 4

PC 386, SB

Po zagraniu w tę grę nie mogłem się powstrzymać od przypomnienia sobie wiersza Grzegorza Żyły „CZOŁGI" (opublikowany w 27 nrze 'brulionu'), którego fragmencik pozwolę sobie przytoczyć: „Już nie pełzają. Teraz rozwijają duże prędkości. Le Clerc, Abrams, T-72, T-82, Twardy, Skory, Nijaki i co tam jeszcze. [...] Karabiny maszynowe. Jeden, dwa, najczęściej trzy. [...] Radary, podczerwień, ultrafiolet, rentgen, sonograf, decybelomierz, dyktafon, kutafon, wibrator, nie wiem, może prysznic. [...] Narzędzia, pojemniki, części zapasowe, liny, lornety, broń osobista, bielizna osobista, rewizja osobista, saperki, koła napędzające, bieżne, rozbieżne, napędowe, tłumiki, oporopowrotniki, zamki, pałace, pociski, uściski, naboje, łuski, kluski."

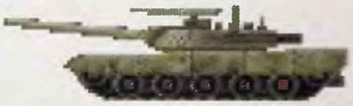
W tej grze dowodzimy właśnie tego typu jednostką. Rzecz dzieje się w ukochanej już przez programistów Przyszłości. Jako samotny czołg masz przed sobą więcej szans na niezauważony atak, ale za to mniej na przeżycie w razie namierzenia przez wrogie oddziały. Do wyboru dano Ci cztery rodzaje superczołgów, różniących się liczbą pocisków i wytrzymałością pancerza. Misje typowe – zniszczyć wroga. Nie ważne tak naprawdę kim jest. Każda wojna i tak tworzyła dotąd enigmatycznych wrogów. Przed każdym z zadań dostaniesz cały raport, mapy itp. Reszta należy do Ciebie. Manipulowanie tym tłustym monstrum odbywa się za pomocą strzałek. Wieżyczkę obracasz strzałkami, z jednocześnie wciśniętym Ctrl. Możesz jeszcze obsługiwać karabin – analogicznie do działa. Oprócz radaru, czołg wyposażony jest w system naprowadzania na cel. Wystarczy dojrzeć za pomocą lornety obiekt – zaznaczyć go i wystrzelić. Przy dogodnych warunkach wrogi cel zostanie zniszczony. Cała filozofia gry. Oczywiście są różnego rodzaju pojazdy – ciężarówki, czołgi, transportery opancerzone, śmigłowce.

Na początku gry byłem nieco zawiedziony. Mimo usilnych prób, ginąłem na polu chwały po kilku chwilach. Z jakąż radością odkryłem niezawodny sposób na większość misji – szarża. Muszę stwierdzić, że dynamika tej czynności w „K1-Tank" bardzo mi zaimponowała i poczułem się kilka razy przynajmniej jak Szarik (bo prawdziwych emocji czołgisty raczej nie poczuję nigdy). Radzę więc od razu po rozpoczęciu misji wcisnąć gaz do dechy i martwić się tylko o celność. No właśnie – przy szarży zauważyłem jedną wadę (zresztą nietrudną do przewidzenia). Mianowicie drastycznie obniża się liczba trafnych strzałów – wiadomo, ogromny pęd powoduje wstrząsy i nawet najlepsze automaty nie obliczą na 100% położenia wrogiego obiektu. Dlatego najlepiej brać o kilka pocisków więcej.

Mimo wielu niedociągnięć – głównie jeśli chodzi o grafikę i muzykę, w „K1" gra się znakomicie. A gra przecież jest dość stara, bo z 1992 roku.

kruk






Zombie Dinos from Planet Zeltoid

ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID

INTERPLAY '95

CD-PROJEKT

7 6 5 7

PC-CD, 4 MB

CENA: 99 zł

Myśmy tego tytułu nie wymyślili, ta gra naprawdę się tak nazywa. Cały wic polega na tym, że jest to gra dla dzieci (aby trochę umiały czytać), a jak wiadomo gry dla dzieci rządzą się trochę innymi prawami niż gry dla dorosłych (albo dla większych dzieci).

Pokrótce chodzi o to, żeby dostawszy się za pomocą maszyny czasu w otchłań trzeciorzędu (ale mi się napisało) znaleźć biednego dinozaura, zanim znajdzie go taki jeden przebrzydły facet (wygląda jakby mu mózg wyszedł na zewnątrz głowy) i wykorzysta do swoich niecnych celów. Te niecne cele to podbicie Ziemi i przerobienie nas wszystkich na coś dziwnego. Dinozaury są potrzebne do przeprowadzenia całej akcji. Jeśli uda nam się je uratować wszystko skończy się dobrze. Dinozaura trzeba znaleźć i zidentyfikować na podstawie zebranych w terenie informacji – a że gra jest dla dzieci, informacje na ogół są dwie albo trzy i to w zupełności wystarcza, przynajmniej jeśli ma się pod ręką instrukcję; zresztą w grę wbudowana jest podręczna encyklopedia (mała i taka sobie).

Całość – nie oszukujmy się – nie należy do szczytów ani technologicznie, ani jako nowatorskie podejście do tematu gry komputerowej jako takiej. Ot, taka sobie zabawa na parę godzin, choć jedna rzecz zrobiona jest naprawdę rewelacyjnie – animacja pomagającego nam Dino-Droida Dextera. Ten typ jest świetny i warty zobaczenia. Cała reszta to poziom lekkopółśredni, w dodatku na naszym rynku gra zalicza się do kategorii „jeśli Wasze dziecko uczy się angielskiego, to serdecznie polecam" – wszystkie teksty lecą z głośniczków po angielsku, tylko ryki dinozaurów są dosyć uniwersalne i tak samo (nie)zrozumiale niezależnie od języków, jakie potrafimy zrozumieć.

Nie napiszę, że serdecznie polecam, bo musiałbym skłamać, ale też nie będę nikogo zniechęcać do kupna – gra jest sympatyczna, dla pierwszo-drugoklasisty może być w sam raz.

Robaquez











Komputerlandia
ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY
Nie masz kasy - kupisz na raty!
Do końca lutego, każdy zakup premiujemy nagrodą!
Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.
Najlepsze programy dla PC, Mac, Nintendo, SEGA, Sony PS.
Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.
Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.
727
Drukarka atramentowa HP DeskJet 600 600 dpi, opcja kolor
Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.
2.938
Komputer OPTIMUS HARVARD procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HDD EIDE, karta graf. 1 MB, kolorowy monitor SVGA 14" z głośnikami, klawiatura, DOS, Windows.
712
Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamowanta, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC
137
Microsoft Encarta '96 jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krążku CD.
5.875
Komputer osobisty IBM Aptiva procesor NexGen Nx586/100 MHz 8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM 16 bit. dźwięk, głośniki, kolor. monitor SVGA, kilkanaście tytułów na CD (m.in. Lotus SmartSuite)
4.625
Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD ROM, kolorowy monitor 14", polski system operacyjny, pakiet Claris Works, 9 płyt CD
Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!
Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Riwierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

Wielki konkurs
TOP SECRET
i firmy
TECHLAND

Firma **Techland** ogłasza
na naszych łamach konkurs

**na scenariusz
do gry.**

Tematyka całkowicie dowolna

Przy ocenianiu waszych prac
będą pod uwagę
trzy czynniki:

– ciekawy i oryginalny pomysł
– szczegółowość scenariusza
– szanse zainteresowania na rynku

Na autorów najciekawszych scanariuszy
czekają nagrody – **30 GIER**.
Nie koniec na tym.

Jeśli na podstawie scenariusz
powstanie gra,
jego autor otrzyma
KOMPUTER
i **UMOWĘ Z FIRMĄ TECHLAND!**
Ogłaszamy równocześnie konkurs na najlepszą
grafikę komputerową 2D i 3D
– technika i tematyka dowolna
– liczy się pomysł i jakość wykonania

Niezależnie od konkursu firma TECHLAND podejmie
współpracę ze zdolnymi grafikami 2D i 3D
oraz koderami, chcącymi tworzyć nowe gry.
Zgłoszenia z dołączonym wyciętym kuponem
kierujcie na adres:
TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel/fax (064) 34 78 13
tel (064) 34 88 90 wew. 112

Zgłoszenia na konkurs prosimy nadsyłać
do końca czerwca.
Rozstrzygnięcie zostanie odłoszone w TS 8/96.

Tipsy & kody

DZIŚ RZECZOWO

Właśnie wpadłem na pomysl, że w tym komentarzu sobie trochę poględzę, a nieco się tego nazbierało. Radzę więc dalej czytać tylko osobom o mocnych nerwach. Do roboty:

ZAWSZE piszcie swoje pełne imię i nazwisko! Nasza kochana poczta nie przyjmuje XYW. Chyba nawet nie zdajecie sobie sprawy, na jakie cuda stać tę szanowną instytucję, jeżeli tylko ma wystarczającą ilość danych, a nazwisko, to podstawa.

Kolejna sprawa dotyczy pisanych przez Was tekstów. A dokładniej jak je staracie się pisać. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na zagadnienie rozróżnienia takich znaków jak „2" i „Z" oraz „0" i „O". Jest to zwłaszcza bardzo istotne przy pisaniu KODÓW. Proponuje Wam przyjąć taki standard: jeżeli chcemy napisać „Z", to potem je poziomo przekreślamy, tworząc coś na kształt litery Ż. Natomiast jeżeli chodzi o zero, to tak jak to widać w komputerach, przekreślamy je ukośnie, inaczej ten znak będę traktował jako literę „O".

Z wydarzeń kulturalnych: mamy dziś na łamach pierwszy tips, który dotarł do mnie przez Internet. Zresztą, jakby ktoś jeszcze nie wiedział, to tipsy ze wszystkich numerów z zeszłego roku są dostępne na naszej stronie WWW.

Chyba nadszedł czas na rozwiązanie mojego minikonkursu. Panie i Panowie, mam zaszczyt ogłosić, że szczęśliwym posiadaczem rocznej prenumeraty „Top Secret" został Karol Feliniak z miejscowości Żnin. Uprasza się o nie przysyłanie już listów na ten temat.

Przypominam, że za teksty zamieszczane w rubryce T'N'T rozdajemy egzemplarze kolejnego numeru Top Secret. Jeśli ktoś ma prenumeratę, proszę o wyraźne zaznaczenie tego przy swoim adresie, także przy tym, pisanym na odwrocie koperty.

Dean

PS. Zasłyszane w FIDO
– Idę na ryby – mówi mąż.
– Nigdzie nie pójdziesz!!! – oznajmia mu żona.
– Puść mnie, a spełnię twoje 3 życzenia...



AMIGA

ALIEN BREAD SPECIAL EDITION / HERMAN PUSTELNIK
Na intex terminal wpisz:
KATARINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY – zniknięcie potworów,
KEY TO THE CITY – nieskończona ilość kluczy.

ASSASIN SPECIAL EDITION / HERMAN PUSTELNIK
W czasie gry wpisz:
ANOTHER CHEAT MODE – nieśmiertelność,
W - super broń.

B17 FLYING FORTRESS / P.S. Henry
Jeżeli chcesz sam zbombardować cel misji to:
1. Podaj przez radio komunikat „Bomb on my command".
2. Przedniego strzelca „wyślij" do celownika bombowego.
3. Wciskając teraz F1 nie będziesz teraz już miał strzelca, tylko bombardiera.
4. Otwórz drzwi komory bombowej – O.
5. Uaktywnij bomby – K.
6. Uruchom ręczne sterowanie – M.
7. W odpowiednim momencie naciśnij kilka razy SPACE i niemiecki cel pójdzie z dymem.

CIVILIZATION / Piotr Tanasiewicz
Jeśli wybudujesz miasto między Afryką a Azją tak, aby jednym rogiem przylegało do morza Śródziemnego, a drugim do morza Czerwonego, to będzie ono pełniło rolę kanału Sueskiego. Statki mogą wpływać do miasta z jednej strony i wypływać z drugiej. To samo można zrobić na miejscu kanału Panamskiego i innych.

COLONEL'S BEQUEST / DEZERTER
1. Na pierwszym piętrze za szafami (pull wardrobe), a na parterze za lustrem i zegarem (pull clock / mirror) są tajne przejścia (examine holes) – możesz podglądać innych.
2. Wejdź do łazienki. „Wash body" – panienka się rozbierze i zacznie się kąpać. Zaraz potem zostanie zamordowana, ale sobie popatrzysz.

ISHAR / Cyberpunk
Eliksiry:
SCHLOWNZ: SD + DM + 2GC
OIMAY: 2DM + 2RB
CLOPATOS: SO + DM + RB + GC
EXQIZ: 2SO + DM + RB
FOKLIM: TE + SO + DM
DROULI: SO + TSW + 2DM + RB
IZDOLIA: SO + TSW + RB + PDB
TRILIX: 2SO + DM + RB + GC
WORGAZ: 2SO + DM + GC + PDB
ZAKULG: 2SO + DM + RB + TS
KRAKOS: 2RB + GS + PDB
BYMPH: 2SO + DM
GHASTAM: SD + DM + RB
LHWYZX: SO + DM + TS
ARBOL: DE + SO + DM + PDB

Znaczenie:
SO - Salamandre Oil
DM – Dreid M, Les Y Mistelatoe
RB – Rat Brain
PDB – Powercider Dragon Bonus
GC – Gargoyle Claw
TE – Toad Eye
TSW – Trapdor Spider Web
TS – Turtle Slebber

ISHAR 2 / Cyberpunk
Eliksiry:
BULKAL: HS + GD
SCHLOAMZ: HS + GS + GD
DZAMA: 2HS + TD + CR + GD
KLOUG: HS + TD + GS + CR + GD
CLOPATOS: HS + GS + CR + GD
GAT: 3HS + CHN
GHOSLAM: HS + GS + CR
ARBOL: CP + HS + GS + E
HILDONG: GD + E
POTAILE: TD + CR
RHAMXY: 2HS + GS + CR
JABLOU: CP + GS + 2CR
HUMBOLD: HS + TD + CHN
OKLM: GS + E
FLUKJM: 3CR

Znaczenie:
CP – Compote de pissenlits
HS – Huile de salamandre
TD – Toile de mylage
GS – Gui seche
CR – Cervelle de rat
CHN – Champignos noivs
E - Edevelies

Compote de pissenlits znajduje się na północno–wschodnim rogu Irvan's Island. Na pierwszej wyspie można znaleźć grzyby:
czarne – uzupełniają energię,
białe – są trujące.

K240 / ThE PiTmAn
Sposób na zniszczenie asteroidu wroga:
1. Umieść swą flotę na najbliższym wolnym od wroga asteroidzie. Gdy owa flota doleci na miejsce to obdaruj asteroid paroma rakietami (najlepiej nuklearnymi). Po ataku rakietowym dobij go flotą.
2. Jeśli w pobliżu nie ma wolnego asteroidu to czekamy, aż nasza flota przebędzie około dwie trzecie drogi do atakowanego asteroidu i wtedy posyłamy rakiety.

LION HEART / Przemysław Dajewski
Podczas gry pociągnij joystick do siebie, po czym naciśnij P (pauza). Teraz CTRL + HELP – nieśmiertelność, a ponowne naciśnięcie CTRL daje możliwość przemieszczania się za pomocą myszki bez ograniczeń przy jednoczesnej nieśmiertelności.

LOST IN MINE / Stefan Slamończyk
Jeżeli kończy Ci się czas, wejdź do zamykanej windy i wjedź między piętra. Po osiągnięciu zera możesz grać dalej.

LOST IN MINE / ThE PiTmAn
Kiedy komputer poprosi o 3 dysk, to wciśnij CAPS LOCK i przytrzymaj lewy ALT. Dopiero teraz włóż 3 dysk (nie puszczaj klawiszy przed włożeniem dysku). Teraz w miejsce kodu wpisz 1000xx, gdzie xx to numer poziomu (1-40), do którego chcesz być przeniesiony. I jeszcze jedno: komputer po włożeniu 3 dysku wyda dźwięk podobny do terkotu.

PORTS OF CALL / DEZERTER
Jako rodzimy port wybierz Monrovia, rejs do Hamburga. Podczas ładowania zaproponują Ci przemyt czegoś. Odpowiadaj YES, NO, YES. Masz $1.000.000.

RUFF 'N' TUMBLE / ThE PiTmAn.
Jeśli chcesz zobaczyć zakończenie gry, wpisz jako kod 7339.

WORMS / MIKE
W menu głównym wpisz TOTAL WORMAGE ze spacją. Teraz podczas gry masz od razu SHEEP MINIGUN i BANANA BOMB. Cios zrzucający przeciwnika do wody na bliską odległość: tył, tył, przód, przód (do przeciwnika).

ZEE WOLF / Marcin Jagodda
Jako PASSWORD wpisz:
FRAMPAGE – lecisz odrzutowcem.

ATARI ST

BUBBLE BOBBLE / DAWID RYGIELski
W momencie, gdy będziesz miał tylko jedno życie wykonaj następujące czynności: włącz pauzę, przełóż joy do portu 1, wyłącz pauzę, wciśnij przycisk. Będziesz teraz grał z dwoma licznikami i z nowym limitem błędów.

FIRE FORCE / Patrick Walczyk
1. Jeżeli „założyłeś" ROOSTER DISK, to po każdej misji zostanie jej wynik zapisany na tym właśnie dysku. Jeżeli Ci się nie powiedzie, to jedynym wyjściem z sytuacji żeby rozpocząć nieudaną misję ponownie (M.I.A. i K.I.A.) jest wyłącznie komputera i wgranie save'a. W misjach, gdzie trzeba coś zniszczyć, zabieraj ze sobą ładunki wybuchowe, a gdzie uratować zakładników – zamiast noży bierz WEST GERMAN – ta broń jest bardzo cicha (ale zżera dużo amunicji).
2. Każdego zabitego wroga można obszukać (SPACJA). Można przy nim znaleźć magazynki, apteczkę, lub wymienić broń.

MAYA – LE FETICHE / Patrick Walczyk
W sklepie koniecznie kup lampę – będzie Ci potrzebna w dalszej grze.

NARCO POLICE / DAWID RYGIELski
Wpisz podczas gry:
BLAST – ciężkie bomby.

ROBINSON'S REQUIEM / Patrick Walczyk
Na pierwszej mapie są dwie jaskinie do spenetrowania. Są to dwie drogi do różnych części planety. Przed wejściem zapal pochodnię (patyk + żywica). W jednej z grot jest siarka i komputer. Na bagnach zażyj kilka antybiotyków. Z zabitych jaszczurów wytnij skóry, a uszyjesz z nich dobre ciuchy (zimowe).

STREET FIGHTER 2 / Patrick Walczyk
W menu z wyborem wojownika wybierz BLANKĘ (bez wciskania FIRE!) i wpisz każdą literę co 3 sekundy – „PATIENCE". W czasie walki klawisz F10 użyty raz odnawia Twą energię, a użyty drugi raz sprawia, że obaj zawodnicy są nieśmiertelni. Energię zabiera jedynie przerzut przeciwnikiem.

STRIDER 2 / DAWID RYGIELski
Wklep: SWIFT, wduś SPACE – jesteś robotem.
T - szybkość,
S - bomby,
E - energia.

PC

BORUTA / Przemek Kruk
Jeśli chcesz mieć nieograniczoną ilość żyć, uruchom grę poleceniem „boruta n".

COMMAND & CONQUER / Bartosz
Zauważ, że przeciwnicy nie atakują ogrodzeń (sandbags, chain link fence, conrete wall). Wykorzystaj to i obuduj ich tak, żeby nie mogli wyjechać z bazy. Jest to dość kosztowne, lecz niepotrzebne fragmenty możesz sprzedawać. Aby dokonać rozpoznania bazy wroga, dobuduj się do niej i postaw wewnątrz jakąś tanią budowlę np: silos, wieżyczkę. Jeżeli grasz jako NOD, wykorzystaj GUN TURRET. Są tanie i można je szybko budować. Postaw je w bazie GDI i rozwal co się da.

COMMAND & CONQUER / Bincewind and Johny Cage
Sposób na wieżyczki laserowe:
Wieżyczki pobierają masę energii, więc należy odciąć im prąd. Zajedź wrogą bazę z flanki czymś o dużym zasięgu i niszcz co się da (najlepiej elektrownie). Bez prądu wieżyczki są tylko ozdobą.
Działo jonowe (ION CANNON) fajnie działa na zgrupowania piechoty (około 20 sztuk).

COMMAND & CONQUER / Krystian Smoszna „KAT"
1. W niektórych planszach, nad brzegiem rzek lub w wioskach poukrywane są skrzynki z pieniędzmi – 2000 kredytów.
2. Grając NOD-em w ostatnich misjach, zdobądź Construction Yard wroga, wybuduj Helicopter Pad, a do użytku dostaniesz Attack Helicopter (nie opisany w instrukcji), który strzela seriami z karabinów.

COMMAND & CONQUER / Przemek Kruk
Odkrywaj dużo terenu, a jeśli zobaczysz głodującego Harvestera, weź kilka Orek i nakop mu.
Kiedy wiesz, że obrona przeciwnika jest silniejsza od ataku, kup jeepa za 400$ i podjeżdżaj do wrogich jednostek. Wszelkie czołgi, wozy z palnikami i buggy pojadą za Tobą, a Ty będziesz mógł zniszczyć je Orkami bez obawy, że dojadą do Twojej bazy.

DUNE 2 / JAGA
Gdy zobaczysz komunikat o zbliżającej się rakiecie, szybko nagraj stan gry i odtwarzaj póki rakieta nie chybi celu. Opłaca się tworzyć Atrydów, gdyż odkrywają bazę wroga i przy odpowiedniej liczebność potrafią zniszczyć jego jednostki.

DUNE 2 / Krystian Smoszna „KAT"
1. Gdy transporter przyleci ze żniwiarką do nowopowstałej rafinerii, wyślij ją na pole przyprawy i gdy uzbiera 2-5% daj jej rozkaz powrotu. Powinien przylecieć po nią ten sam transporter, a po odliczeniu kredytów powinien ją odwieźć. Powtórz ten manewr ze zbieraniem i powrotem jeszcze 2-3 razy, a od tej chwili samolot będzie ciągle latał nad Twą bazą – przydatne do 5 misji.
2. Przed przylotem fregaty do Starportu nagraj stan gry, bo może się okazać, że nic nie dostaniesz.
3. Grając Ordosami przeciw dwóm rodom na raz (misje 8-9) zamień Deviatorem np. jednostkę Atrydów i zaatakuj nią zabudowania Harkonnenów, a możesz być pewien, że budynek zostanie zniszczony.

FRONTIER / Krystian Smoszna „KAT"
Goszcząc w Układzie Słonecznym (Sol) poszukaj ogłoszenia od niezależnej osoby o przewiezieniu małej paczki na Wolf 359. Przy wyjściu z nadprzestrzeni wkroczysz na zabroniony teren i zostaniesz ukarany grzywną 4000 kredytów. Zapłać to (F4), wyląduj gdziekolwiek i sprawdź swój status – masz rangę Elite.

HAND OF FATE / BLIŹNIAK 2
W tęczowym domku potrzebujesz dodatkowego czaru do napełnienia misy. Jest nim napój indygo, który zrobisz z ametysu i jagód.

INTERACTIVE GIRLS / SKUNKSIK
Jeśli chcesz bez problemu uwieść Teresę, zrób tak:
W domu pozwól jej iść spać i nie zapomnij ustawić budzika na 9:30. Rano będzie Twoja. W sklepie kup dla niej czekoladę, bieliznę i wibrator.

JUNGLE STRIKE / Bora
Rozpocznij grę, wciśnij ESC i F1, wpisz CHICKEN i ponownie wciśnij ESC. Masz nieskończone paliwo i amunicje, a Q zmienia levele.

LOST EDEN / BLIŹNIAK
Gdy podróżujesz po dolinach, rozmawiaj z Thuggiem. Będzie Ci on znajdować jabłka, które są potrzebne do nakarmienia wodnego dinozaura.

MASTER OF ORION / Sir Tomciu
Uruchom grę przaz ORION.EXE YOMAMA, a ominiesz intro. Podczas gry naciśnięcie:
Alt + EVENTS – wyłącza losowe zdarzenia,
Alt + M - siatka na ekranie,
Alt + GALAXY – (musisz to wpisać na głównym ekranie) opis planet, statków,
Alt + P - zmiana charakterystyk ras.

MECHWARRIOR 2 / Bora
Włącz Simulation Mode i wklepuj trzymając CTRL + ALT + SHIFT:
BLORB – zabezpieczenie przed ciosami,
CIA – nieskończona amunicja,
MIGHTYMOUSE – nieskończone silniki skokowe,
ENOLAGAY – jednorazowy Nuke,
XRAY – patrzenie przez góry i ściany, wyłączenie – klawisz W,
ZMAK – więcej czasu,
TINKERBEL – samozmieniające się widoki – wyłączenie – klawisz C.

MONKEY ISLAND / KRASHAN
Kombinacja otwierająca sejf w każdej grze jest inna. Aby otworzyć sejf, trzeba po prostu zobaczyć, jak robi to sprzedawca.

QUARANTINE / Sir Tomciu
Uruchom grę z którymś z tych parametrów: cheater, infinite, nocar, invince. Teraz, gdy wciśniesz Alt, Ctrl, F7 jesteś niewidzialny, brak samochodów, nieskończona amunicja.

SIM CITY 2000 / Sir Tomciu
Vers – wersja gry.
Memy – ilość wolnej pamięci.
Damn, dam, heck – niespodzianka.

SLIPSTREAM / Bora
W menu głównym wpisz REFINERY – możliwość ścigania się na wszystkich torach i dużo kasy.

SUB WAR 2050 / BLIŹNIAK
1. Ponieważ stan gry zapisywany jest automatycznie przed wyruszeniem w misję, nagraj swoje sejwy do innego katalogu. Jeśli zginiesz, nagraj spowrotem swoje stare sejwy na miejsce ostatnich. Nie stracisz ani grosza.
2. Gdy pędzi za Tobą torpeda, wyrzuć wabik i gwałtownie skręć.

TYRIAN / Bora
Wpisz w głównym menu, aby otrzymać nowe statki:

Tipsy &

WEIRD – Foodship Nine
STEALTH – Ninja Star
Wpisując DESTRUCT możesz zagrać w fajną gierkę.

ULTIMATE SOCCER MANAGER / Bora
Wpisz się jako MAKE BELIEVE. Teraz w dowolnym momencie możesz wcisnąć „+", aby otrzymać 100.000 funtów. To nie wszystko, podczas meczu wciskaj:
G - gola zdobywa ostatni podający gracz,
E - przenosi do rzutów karnych,
F - faul,
1, 2 i 3 – zwycięstwo 1, 2 lub 3 do zera,
4, 5 i 6 – przegrana 4, 5 lub 6 do zera,
Esc – koniec połowy.

WARCRAFT / Szczurek
Jeśli po bokach drogi jest las, to poślij tam chłopów, aby jego mały odcinek wycieli, ale tak, aby od drogi dzielił ich rządek minimum dwóch drzew. Następnie po obu stronach za tymi drzewami umieść łuczników. Kiedy wróg będzie tamtędy przechodził, będziesz mógł do niego strzelać, a on nie będzie w stanie Ci nic zrobić, nawet włócznikami, gdyż ich włócznie nie przedrą się przez drzewa.

WARCRAFT 2 / BLACK HAND
W grze wciśnij <Enter> i wpisz:
IT IS A GOOD DAY TO DIE – nieśmiertelność,
VALDEZ
SPYCOB – więcej ropy,
HATCHET – więcej drzewa,
GLITERING PRIZES – więcej ropy, drzewa, złota,
MAKE IT SO - szybsze budowanie,
NOGLUES – wyłączenie pułapek,
THERE CAN BE ONLY ONE – zobacz sam.

WARCRAFT 2 / Przemek Kruk
Jeżeli obcy klan atakuje Cię ciągle smokami, obuduj wioskę wieżami łuczniczymi (nie armatnimi, gdyż strzelają one do jednostek wodnych i lądowych).

WORMS / Lord Darth Vader
Wskocz na minę, przed wpadnięciem na nią i wybuchem strzel w locie z bazooki lub rzuć granat. Teraz możesz chodzić i strzelać bez ograniczeń, pod warunkiem, że nie zmienisz broni.

WORMS / LUKE from Mława
Jeżeli masz trudności z zabiciem komputerowego gracza, obuduj go mostami – będzie wtedy ciągle rezygnował z ruchu, a Ty będziesz mógł spokojnie odebrać mu ostatnie punkty życia.

COMMODORE

ASTERIX / Tomasz Kaźmierczak
Jeżli koło Ciebie będzie leżało jedzenie, to na razie go nie bierz i poczekaj chwilę. Energia wzrośnie do maksimum.

AZTEC CHALLENGE / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 25869, 165 – dwuszereg oszczepników
POKE 29047, 165 – głazy na schodach
POKE 31467, 165 – dzidy, piły, rozpadliny
POKE 27667, 165 – jaszczurki, pająki
POKE 29456, 165 – szachownica
POKE 7125, 165 – pływanie z piraniami
POKE 32389, 165 – bieg nad przepaścią

BOMB JACK / Mr. Wicherek
Wpisz:
POKE 4056, 173 – niespodzianka
Restart gry:
SYS 2238

CASTLE MASTER / Tomasz Burek
W bibliotece (LIBRARY) przestaw książki na półce – otworzą się tajne drzwi do DRAGON'S HOARD.

COMMANDO 2 / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 2454, 173
POKE 4993, 173
Uruchomienie:
SYS 2076 – nieśmiertelność.

DIZZY 4 / Zbigniew Bogusiewicz
Ogień dla czarownicy jest w komnacie „THE DEEPEST DUNGEON", pod schodami.

DOUBLE DRAGON 3 / Otis
Podejdź swoimi zawodnikami tak blisko, żeby stykali się plecami i wciśnij fire jednym z nich – tajny cios.

DRILLER / SPUTNIK
W sektorze „Obsidian" (na północ od „Amethyst") strzelanie w podłogę dodaje tarczy.

ELVIRA 2 / Tomasz Burek
Z mózgu możesz sporządzić czar TURN UNDEAD, którym trzeba załatwić jednookiego faceta.

GHOST 'N' GOBLINS / Artur Smacki
POKE 2358, 173 – życie
POKE 11770, 0 – wyłączona kolizja
SYS 2128 – restart

LAST NINJA / Andrzej Jastrzębski
1. Aby zabić smoka, rzuć na niego granat.
2. W czwartym poziomie niektórzy samuraje, jak im uciekniesz, robią sobie harakiri, czyli samobójcze przebicie mieczem.

LAST NINJA 2 / Andrzej Jastrzębski
1. W MOUNTANIE w środku budynku, jak zejdziesz po schodach, za doniczką jest tajne wejście.
2. W ostatnim poziomie – FINAL BATTLE – w pomieszczeniu z gwiazdą, kucnięciem odsłoń firanę z napisami i otwórz po nią znajdujący się sejf kodem 0010.

LEVIATHAN / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 45608, 165
Uruchomienie:
SYS 32780 – nieśmiertelność.

LEVIATHAN 3 / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 45608, 165
Uruchomienie:
SYS 32780 – nieśmiertelność.

MEGA APOCALIPSE / Mr. Wicherek
1. Włącz grę
2. Zresetuj komputer
3. Wpisz:
POKE 32417, 173
POKE 32509, 173
4. Ponowne wejście do gry:
SYS 22562

MICROPROSE SOCCER / Tomasz Kaźmierczak
Jeśli grasz w mistrzostwach i Twoja drużyna odpadła, wyjdź z gry przez EXIT i zmień swoją drużynę na inną, która jeszcze nie odpadła i wejdź do mistrzostw.

kody

MIECZE VALDGIRA / King of the Game's
Wciśnij spację i porusz joy'em w dowolną stronę z ciągle przyciśniętą spacją. „Gad" dojdzie do końca komnaty i zatrzyma się. Teraz możesz spokojnie chodzić (z ciągle przyciśniętą spacją). Jest kilka rzeczy, których trzeba przestrzegać:
1. Gdy potworek stoi nieruchomo, nie dotykaj go.
2. Szluczka ta działa tylko na istoty chodzące, biegające i latające. Nie działa na gady skaczące.
3. Gdy już chcesz wejść do innej komnaty, puść spację.

MUTANTS / Artur Smacki
POKE 9273, 234
POKE 9274, 234 – życie
SYS 4096 – restart

OUTLAWS / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 4193, 96
Uruchomienie:
SYS 2560 – nieśmiertelność.

PENALTY SOCCER / Zbigniew Bogusiewicz
Ustaw się 1 cm koło lewego słupka i nie ruszaj się. Wygrasz z każdym piłkarzem na każdym poziomie.

PIRATES / SPUTNIK
Miasto z fortem (-ami) najlepiej atakować od strony lądu (chyba, że znajduje się ono na jednokratkowej wyspie). Należy skierować swoje drużyny tak, aby przeciwnik wszedł w bagno (łąkę?), a później (najlepiej lasami) ominąć go i ruszyć wprost ku fortowi (trzymając FIRE poruszasz się wszystkimi grupami na raz). Natomiast gdy masz 1,5 raza więcej ludzi od przeciwnika, to od razu możesz walczyć szablą.

SECRET MISSION / Wiedźmin
Gdy znajdziesz ciało martwego sabotażysty to wpisz: „FRISK HIM". Znajdziesz kilka ciekawych rzeczy. Gdy znajdziesz magnetofon, wpisz „PLAY", a dowiesz się celu misji.

SIGMA SEVEN / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 17401, 173
POKE 21014, 173
POKE 12214, 33 – nieśmiertelność.
Uruchomienie:
SYS 8640

SUPER ZAXXON / Askaniusz Stępień
Wpisz:
POKE 44765, 165
POKE 53280, 0
Uruchomienie:
SYS 2091 – nieśmiertelność.

TABLE TENNIS / Wiedźmin
Przy odbiciu piłki szarpnij joy'em do góry. Komputer nie ma szans na odbicie piłki.

USS JOHN YOUNG / Zygmunt Bednarski
Wpisz się jako NEMO – masz dostęp do wszystkich misji i opcji.

WINTER EDITION / Andrzej Jastrzębski
1. W drugiej planszy, aby skoczyć ze skoczni należy dać joya w dół + fire.
2. W drugiej planszy, jak po skoku wkraczasz na stadion trzymaj fire – niespodzianka.

WŁADCA / Łukasz Dygoń / Wiedźmin
Kiedy wrogie wojsko znajduje się w rogu planszy, szybko otocz je i w każdej twierdzy zostaw po 1000 żołnierzy. Teraz będziesz mógł spokojnie zdobyć wszystkie ziemie komputera, który pozbawiony dochodów połamie sobie zęby na polach przygranicznych.

WŁADCA / Otis
Jeżeli strzeliłeś w widownię i zablokował Ci się łuk wciśnij równocześnie dół + fire – prawie zawsze łuk zostaje odblokowany.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Łukasz Dygoń / Wiedźmin
1. Czar mnożenia uzyskasz, gdy położysz kalkulator na bursztynowej półce.
2. Aby otworzyć drzwi do chaty Pawlaka, musisz znaleźć wytrych (nad lewym oknem).

WŁADCY CIEMNOŚCI / Tomasz Burek
W karczmie dostaniesz, zamiast wina, brudną wodę. Użyj na niej czaru przemiany, a otrzymasz napój wyskokowy.

WYSPA / Otis
1. Aby strażnik poszedł na piwo, musisz dać mu złotą monetę – wolne przejście.
2. Przedmiot z dołu wyciągniesz wędką.

ZORRO / Askaniusz Stępień
POKE 7087, 165 – nieśmiertelność.

KONSOLE

GAME BOY

HUDSON HAWK / JELI
W ostatniej planszy (3-2) prawy dolny przełącznik wyłącza ogień, a lewy otwiera drzwi.

MASTER KARATEKA / KOSTEK
Na początku ustaw:
POWER – 4,
LIFE - 2,
SPEED – 3,
po przejściu pierwszego etapu zyskasz więcej kresek.

PITMAN / KOSTEK
Podczas gry wciśnij szybko: START, SELECT, START, SELECT, START – poziom wyżej.

TINY TOON 2 / KOSTEK
Na planszy tytułowej jednocześnie wciskaj:
A + START – extra game,
B + START – subgame select.

WARIO LAND / Maciej Bagiński
Wario w hełmie z rogami może swoim rozpędem przechodzić przez ostrza halabard na ruchomych łańcuchach (plansza C-39), pod którymi trzeba się normalnym Wariem schylać.

WORLD CUP / JELI
Pierwsze trzy cyfry kodu oznaczają drużynę, z jaką będziesz grać. Nie będę pisał jaki kod oznacza którą drużynę, bo zmieniają się one zależnie od wyboru Twojej drużyny.
Oto te kody: 224, 530, 172, 561, 363, 513, 971, 086, 016, 429, 033.
Dwie ostatnie cyfry oznaczają drużynę, jaką grasz:
Meksyk – 72,
Kamerun – 54,
Niemcy – 13,
Hiszpania – 38,
Holandia – 41,
Brazylia – 51,
Argentyna – 62,
USA – 31,
Anglia – 45,
Włochy – 33,
Francja – 26,
Japonia – 59,
USSR – 17.

NINTENDO

BATMAN & FLASH / MASTER
Wciśnij 2 razy B - odbijanie się od powietrza.

BUILT TO WIN / MASTER
Nie kupuj maski (chas), bo odejmie Ci 5 mi/h. Kupuj silniki (eng), bo one dodają mi/h.
Góra + A - dopalacz.

JUNGLE BOOK / CZARNE ANIOŁY & DEMON
W ostatniej planszy (dziesiątej) jeden z diamentów ukryty jest w miejscu, gdzie strzela błyskawica przed tygrysem. Aby wziąć ten diament, należy SELECTEM wybrać symbol maski (nieśmiertelność) i po zabraniu, SELECTEM wyłączyć nieśmiertelność, gdyż jest ograniczona.

MAX WARRIOR / CZARNE ANIOŁY & DEMON
Kilka razy przód + turbo B - super cios (działa, gdy posiadasz czwarty poziom lub lepszy).

NBA BASKETBALL / MASTER
Podbiegnij do kosza przeciwnika i wciśnij 3 razy B.

SUPER SPY HUNTER / CZARNE ANIOŁY & DEMON
Start + góra – regeneracja energii i sporo żyć.
Na ekranie tytułowym wduś SELECT i START – niespodzianka.

TELESPIN / BIM – BAJ
W 3 levelu za 2 górą wleć między chmury, obróć się i strzel. Pokaże się napis „in" – dotknij go, a znajdziesz się w bonusówce.

TINY TOON ADVENTURES / Jerry
W stage 2-2 (gdy pływasz w wodzie) na końcu planszy Elwirkę można przejść takim sposobem:
Pobiegaj trochę, aż ukaże się napis EXIT, a później idź szybko na prawą stronę platformy i poczekaj. Dopiero jak Elwirka stanie, szybko biegiem (B + lewo) do EXITU.
W kopalni (stage 3), aby pokonać potwora skacz mu na głowę raz z lewej, raz z prawej strony i tak na zmianę 3 razy.

YO! NOID / BIM – BAJ
1. Gdy jesteś na 6 poziomie przed największą łodzią podskocz na wysokość jej dachu. Znajdziesz się w ukrytej planszy.
2. Na 7 poziomie na drugim koniu (od początku gry) poczekaj, aż doniesie Cię na najwyższą wysokość, rzuć jojem, a odkryjesz potrójność.

PEGASUS

BATTLE TOADS / BATMAN
Wciśnij START i góra i walnij przeciwnika – uzupełnienie żyć. Kilka razy bok + B - super cios.

BATTLE TOADS / Liroy
W planszy 4-1 naciśnij B i trzymaj – pojawi się Twój celownik.

BIG NOSE FREAKS OUT / BATMAN
Tajne poziomy:
POZIOM 1
– w 1 przepaści spadnij z lewej strony
– po 2 przepaści będą 2 wąskie, wpadnij do drugiej
– koło windy – drzewa z prawej strony jest półka z 2 kośćmi, weź je i spadnij z prawego końca półki
POZIOM 2
– gdy będziesz jechał dołem, będzie mała górka, a za nią stromy zjazd i kość – weź ją i wciśnij LEWO
– na wyskoczni, przeskocz przepaść, za nią są schodki, nie idź na nie, tylko jedź powoli w lewo
– koło roślinki są dwa pagórki, skocz na 1 pagórek z prawej strony (potem skocz na 2 grzyba)
POZIOM 3
– wpadnij w pierwszą przepaść, pojedź w lewo, zabij ślimaka, potem osę, weź kość i pojedź do miejsca, w którym był ślimak i skocz
POZIOM 5
– przeskocz 1 przepaść, gdy dalej zobaczysz kość na dole, wskocz równo na nią
POZIOM 8
– zjedź na dół trzymając lewo
POZIOM 9
– na ruchomej platformie skocz w prawo, potem spadnij trzymając lewo
– w przepaści lata pterodaktyl, przeskocz kolejnego, przepaść i jedź powoli, spadnij w dołek
POZIOM 10
– przeskocz 2 przepaście i jedź powoli w prawo – wpadniesz do tajnego poziomu, który jest pusty, wyjedź z niego, będziesz przy szczurze, zabij go i spadnij w przepaść z lewej, potem jedź w prawo
POZIOM 11
– wjedź 1 windą, potem jedź powoli w prawo
POZIOM 12
– jedź dołem, potem wejdź na górę i jedź do jaskiniowca, zabij go i jedź w przepaść
POZIOM 13
– na początku jedź powoli w prawo
POZIOM 17
– jedź górą, gdy zobaczysz trzy kości koło siebie, weź je i jedź powoli w lewo
POZIOM 18
– jedź do dwóch małych platform nad przepaścią, przeskocz je; przy następnej przepaści jedź powoli i spadnij przy jej początku (z lewej)

CAPTAIN SKY HAWK / Liroy
Naciśnij SELECT + prawo lub SELECT + lewo – ewolucja samolotu.

FIRE BALL / Liroy
Naciśnij B (trzymaj przez 3 sekundy), a potem A - tajny strzał.

FLY DRAGON BOXING 3 / Liroy
Tajne ciosy:
A + B, góra + A + B.

KAGE / Liroy
Naciśnij B i trzymaj – tajny cios.

KILLER TOMATOS, THE / Piotr Kossut
Start + góra – nieśmiertelność.

MONSTER IN MY POCKET / Maciej Bagiński
Podłącz joystick z „selectem" do portu nr 2 i kilka razy szybko naciśnij „Select". Ukaże się plansza z tytułami muzyczek. Tytuły zmienia się joystickiem (góra i dół), przycisk A - odtwarzanie muzyki.

REVOLUTION HERO / Piotr Kossut
Na planszy, gdzie wybierasz graczy – A + B + START – tajne menu.

SHOOT FIGHT / Liroy
Na planszy tytułowej naciśnij SELECT, a potem A - wybierasz poziom trudności.

STREET FIGHTER 4 / RONALD KOEMAN
Osłony przeciw tajnym ciosom wykonujesz wciskając razem – tył + dół (dla każdej postaci).

SUPER BROS 13 / Maciej Bagiński
W tej grze można łatwo się zabawić. Wystarczy nacisnąć równocześnie przyciski B + Turbo B. Efektem tego jest pojawienie się trzech lampek w stylu Jasia Wójtowicza 1-szego. Lampki te oznaczają pełne magazynki energii. Kłopoty mogą się jedynie pojawić przy zabijaniu kajfusa, czyli wielkiego węża.

Tipsy & kody

Ten cwel potrafi zabierać graczowi lampki z energią. Należy więc tak grać, żeby kajfus zaczął błyszczeć (po kilkunastu trafieniach), wtedy specjalnie stracić energię w magazynkach, a zostawić sobie tylko energię w czerwonych kulkach. Wtedy kajfus nie będzie mógł zabrać nam energii, ale trzeba uważać, żeby nas nie dotykał zbyt często.

TANK / Liroy
1. Przy liczbie graczy naciśnij góra + START, potem wybierz stage – masz 9 żyć.
2. Przy liczbie graczy naciśnij dół + START, potem wybierz stage – masz 6 żyć.

TURTLE NINJA / RONALD KOEMAN
W 5 rundzie, gdy zginie jeden z żółwi, wejdź do domku przy którym zaczynasz grać i zejdź pierwszą drabinką w dół – znajdziesz tam związanego tego, który zginął.

TURLTE NINJA 2 / RONALD KOEMAN
Gdy grasz na dwóch graczy i jeden z nich zginie wciśnij góra + SELECT + fire.

WINGS / Zbigniew Bednarski
Naciskaj A + B + góra + START – ostania plansza.

SEGA MASTER SYSTEM 2

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD / Liroy
1. Pierwszy gostek zawsze wybiera najpierw nożyce, a potem papier.
2. Zabij 1 ośmiornicę i wejdź w wazonik – ukryte przejście.
3. Przyspieszenie – przód + 2 (działa tylko w wodzie).

SEGA MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT / Andrzej Tyczyński
1. Sposób na uzyskanie „Cheat Enabled": Na początku wejdź do Option i wyjdź, teraz zrób (bardzo dokładnie): dół, góra, lewo, lewo, A, prawo, dół – powinno pokazać się to, na co czekasz. Jednak robi się to dosyć trudno, więc próbuj wiele razy i pamiętaj o dokładnym wciskaniu podanych wyżej guzików. W „Cheat Enabled" możesz wlączyć komputerowi, aby zawsze kiedy z nim przegrasz robił Ci Fatality. Możesz też m.in. wyłączyć lub włączyć krew w grze.
2. Uwaga! Wszyscy Moralowcy Kombata 1, a głównie Segowcy!!! Wejdź do Cheat Enabled i tam ustaw: Random, The Pit, Cheat ON, Blood ON, Flag 0, 2, 6 na ON). Teraz wyjdź z Cheat Enabled, wybierz Kano i zacznij grać na 1 playera. Komputer ma od razu Danger!, więc łatwo Ci będzie jego pokonać. Teraz wygraj pierwszą walkę z komputerem (pamiętaj! musisz wygrać tę walkę bez strat energii, czyli „Flawless Victory"). Kiedy już pokonałeś komputer w drugiej rundzie (też bez straty energii) zrób komputerowi Fatality (Kano: guzik Turbo A i tył). Jeśli tego dokonałeś powinien ukazać się napis, że znalazłeś Reptilela. Teraz będziesz walczył z Reptile na nowej planszy (plansza ta, to walka na samym dole mostu, wśród kolców). Pamiętaj tylko, że musi Ci się udać „Fatality" w pierwszej walce! W czasie gry w tej pierwszej walce na moście zwróć uwagę na latające na tle księżyca różne rzeczy.

SNES

SIM CITY / Marcin Jagodda
Wydaj całą kasę do grudnia oraz zredukuj wszystkie fundusze i podatki na 0%. W grudniu pokaże się SCREEN z Twoim budżetem. Teraz trzymaj L (cały czas) i opuść SCREEN. Trzymając cały czas L wejdź tam spowrotem i ustaw fundusze na 100%, a podatki na 7%. Kiedy opuścisz SCREEN będziesz bogaty – $999.999.

ADVENTURE MOKTAR
Amiga
Marcin (MARTIN) Słomczykowski
1. 6752
2. 2845
3. 3559
6. 7541
7. 2665

BANGBOO
Amiga
Grzegorz Dumkiewicz
1. begginers
2. glaxon
3. insidert
4. pleasure future
5. friend
6. help me
7. grabbers stone
8. silent rest
9. scramble scumb
10. jilpongiussa
11. radio noise
12. hunter hunt
13. stay a while
14. freehold
15. blowing away
16. citadels
17. sirius
18. stagnation
19. one the run
20. twindown
21. splatter
22. preftech

CLICK CLACK
Amiga
TITOR
1. 0000
2. 3518
3. 6382
4. 8427
5. 2385
6. 5924

COOL CROC TWINS
Commodore
Beryl
5. TRIAX
10. PREAM
15. MUNGO
20. JANKO
25. HENRI
30. POORS
35. FLOYD
40. HUMAN
45. MONEY
50. MAGIC
55. GIRLS

DOUBLE TROUBLE
Commodore
Beryl
5. BREAK
10. TRYIT
20. CLOCK
30. CRIME
40. DEVIL
50. FINAL

GEAR WORKS
Amiga
Marcin (MARTIN) Słomczyński
2. 3518
3. 6382
4. 8427
5. 2885
6. 5924
9. 6532

LOST IN MINE
Amiga
Stefan Słamończyk
06. 173422
11. 274612
16. 950271
21. 856234
26. 922012
31. 254867
36. 791134

MARBLE RESCUE
Amiga
Jakub Trudzik
2. GROOM
3. LAKEU
4. NORAD
5. SILIC
6. BLACK
7. ALICE
8. GLOOM
9. PAULA
10. SIGMA
11. NASCA
12. LASER
13. GLORY
14. MUFON
15. SPEED
16. TROJA
17. TINYS
18. FAMOS
19. HEART
20. RALLY
21. QUIET
22. PURSE
23. JOINT

MEGA BLAST
PC
Grzegorz Mucha
2. 6721
3. 9816
4. 5561
5. 7639
6. 5589
7. 3429
8. 8160
9. 4279
10. 8690
11. 1018
12. 2484
13. 5378
14. 3243
15. 6205
16. 8505
17. 6179
18. 1094
19. 8051
20. 6926
21. 3184
22. 7788
23. 5961
24. 5862
25. 5622
26. 2460
27. 3006
28. 4745
29. 2701
30. 9020
31. 5613
32. 6712
33. 9682
34. 3210
35. 1862
36. 8454
37. 4693
38. 4278
39. 1019
40. 7146
41. 4991
42. 1805
43. 5807
44. 3102
45. 8977
46. 9180
47. 1377
48. 9174
49. 8549
50. 8309

MOKTAR
Amiga
TITOR
1. 6752
2. 2845
3. 3559
4. 1015
5. 9822
6. 7541
7. 2665

POWER
Amiga
Marcin (MARTIN) Słomczyński
INDIGO
GOODIE
SURFIN
CLOSED
XUQZOX

PUSHOVER
Atari ST
DAWID RYGIELski
1. 00512
2. 01536
3. 01024
4. 03072
5. 03584
6. 02560
7. 02048
8. 06144
9. 06656
10. 07680
11. 07168
12. 05120
13. 05632
14. 04608

SHIFTRIX
Atari ST
DAWID RYGIELski
5. FISH
10. HOLE
15. MICE
20. DARK
25. PARK
30. CURE
35. DEAD
40. WAVE
45. TSOM

SLATERMAN
PC
Doman
2. NX2DBC
3. F17A4Z
4. OBA1C4
5. 4BXDX2
6. PB6OJW
7. SDL4IK
8. ARFGZV
9. H56JBQ
10. D1YBOZ
11. YK26XN
12. 76BV7Q
13. ROG6LK
14. TJBPFK
15. KZWL12

SNOOPY
Game Boy
Mikołaj Jopczyński
1. 4N40
2. 1NWQ
3. 70BT
4. 1O4A
5. 4N44
6. 1NX2
7. 105H
8. 10XD
9. 1N1C
10. 1N10
11. H0O7
12. I0E1
14. ONBV
15. C01X
16. 10I1
17. CZ10
18. XZ20
19. 1QET
20. XQ1A
21. UZY4
22. XZ12
23. 1QEH
24. XQ1D
25. 2ZUC
26. XZ1O
27. ZQJ7
28. XQSI
29. XZ1U
30. XZUB
31. 2QOX
32. XQ11
33. ZXU0
34. BYBQ
35. TTOT
36. BTBA
37. BY14
38. BY12
39. VTNH
40. BTND
41. HYOC
42. BYYO
43. OT17
44. BT1I
45. 7YNV
46. BYBB
47. CT1X
48. BT11
49. H5O0
50. U5IQ
51. VANT
52. VA1A
53. B5N4
54. U5K2
55. CA1H
56. VA1D
57. 151C
58. V5YO

SWIBBLE DIBBLE
Amiga
TITOR
6-10 Enzo Ferrari
11-15 Pitbull
16-20 Guns n Roses
21-25 Batman Rulez
26-30 Metal Church
31-35 Gummibaerli
36-40 Teschno Biet
41-45 Solius
46-50 Lichbaumpils
51-55 Gameboysucks
56-60 Hallo Lito

TANGRAM
Amiga
Jakub Trudzik
2. 03797
3. 58829
4. 73159
5. 88530
6. 22585
7. 64383
8. 50037
9. 85164
10. 07274
11. 37322
12. 25105
13. 70473
14. 83524
15. 85720
16. 71990

TECMO SUPER BOWL
Pegasus
TOM and JERRY
1. A359009A
2. 0359089A
3. 69242096
4. 280C81A2
5. 692CA1A7
6. 292CA3A5
7. A83DA3AC
8. A95FA3AD
9. 68EFB318
10. 686FB3A8

TRAPS AND TREASURES
Amiga
Jakub Trudzik
2. 52011413
3. 31245300
4. 15204524

ZEEWOLF 2
Amiga
MIKE
2. REQUIN
3. WOLFRAM
4. FULLMOON
6. OURAGAN
8. JMARGUS
9. STAG
11. KRAKEN
14. STATION
16. GBULL
18. STATIPAUSE
20. DOITNOW
23. SHIPDECK
25. GLOBOFF
26. BEHAVE
28. SHADOW
29. MAXFUEL
30. PELPAY
31. DOMINO
32. STEERDART

Lost Eden

Jak pomóc biednemu Adamowi Mo w jednoczeniu dinozaurów i ludzi przeciw hordom Morkusa Rexa? Oto odpowiedź!

Idź do sali tronowej, w podziemiach pałacu, porozmawiaj z Królem i Eloiem. Odwiedź Monka (drzwi po lewej stronie), porozmawiaj, a otrzymasz magiczny amulet; obejrzyj tajemniczą tabliczkę. Teraz zajrzyj do swojego pokoju (drzwi po prawej). Od Eloia dostaniesz Kamień zawsze wskazujący północ. Idź do Diany (za kratą po prawej stronie) i leć z nią do groty. Od umierającego Tau otrzymasz muszlę, dzięki której będzie Ci on pomagal nawet po śmierci. Weź ze stolika nóż. Wróć do zamku, daj Dianie amulet i wejdź do pomieszczenia za kratą po lewej stronie. Porozmawiaj z Jabberem. Weź od niego ząb. Idź do Monka, podejdź do mumii i użyj zęba. Otworzy się krypta. Wejdź do środka, przy szkielecie ponownie użyj zęba. Obejrzyj freski w tajemnym pomieszczeniu, a odkryjesz tajemnicę budowniczych cytadel i zdobędziesz flet. Weź tekże pryzmat. Wróć do Monka, pokaż mu pryzmat, a następnie użyj go na tebliczce. Po przekazie Monk wręczy Ci tabliczkę. Razem z Dianą i Monkiem przekonaj króla do rozpocęcia walki. Możesz już wychodzić z zamku frontowymi drzwiami. Leć do Chaamar. Mungo przyłączy się do Twojej drużyny. Podróżując po dolinach zbieraj grzyby (tylko te większe – nie są trujące) oraz gniazda. Thugg znajdzie po drodze jabłko (o każde następne wysterczy go zapytać – jest geniuszem w znajdowaniu jabłek na zawołanie; nawet w wodzie). Idź nad wodę i zajrzyj do niej. Obok pływającego majazaura wrzuć jabłko, a dowiesz się, jaki amulet pomoże Ci zwyciężać boje o tę dolinę. Odszukaj lud Choirianów (w lesie) i porozmawiaj z Chongiem. Odszukajcie brontozaury, daj im grzyby i zagraj na flecie. W ten sposób zbudujesz pierwszą cytadelę. Poszukaj apotosaurów i porozmawiaj z nimi. Od taj pory będą Ci służyć za wierzchowce. Koniecznie uciekaj przed tyranozaurami. Porozmawiaj z Chongiem, a otrzymasz amulet w kształcie Księżyca. Spróbuj wyjść z doliny. Leć do Uluru. Podobnie, jak w Chaamar odszukaj w wodzie majazaura, daj mu jabłko i porozmawiaj z nim. Lud Ulele kryje się w grocie na południowym-wschodzie. Idź tam i porozmawiaj z Ulanem. Odszukaj brontozaury. daj im grzyby i zagraj na flecie. Po rozmowie z Ulanem otrzymasz drugą tabliczkę. Obejrzyj ją. Wróć do Chaamar. Odszukaj drugą grupę brontozaurów, daj im grzyby i zagraj na flecie. Jedż do Uluru. Porozmawiaj z Ulanem. Jedż do Koto. W jeziorze daj jabłko majazaurowi i porozmawiaj z nim. Lud Kobu znajdziesz w lesie. Porozmawiaj z Komalą, a następnie z Mungiem. Pomoc velociraptorów okazuje się niezbędna. Wróć do Uluru, w grocie porozmawiaj ze Strażnikiem Tradycji. Otrzymasz amulet – Eye in The Storm. Strażnik poprosi Cię o zdobycie trzech masek. W rozmowie dowiesz się, że velociraptory lubują się w złocie, a do walki potrzebny jest im właściwy amulet (lista krain i odpowiadających im amuletów w osobnej Magicznej Tebelce). Jedż do Koto. Złoto możesz znaleźć nad brzegiem jeziora (w każdej krainie). Odszukaj stado velociraptorów, daj im złoto. Idź do ludu Koto, porozmawiaj z Komalą, następnie odszukaj brontozaury, daj im grzyby i zagraj na flecie. Po rozmowie z Komalą otrzymasz jedną z trzech masek. Idź do groty na północnym-zachodzie doliny. Weź amulet w kształcie Słońca, obejrzyj freski na ścianach. Jedż do Uluru, odwiedź grotę i daj maskę Strażnikowi. Zaoferuje Ci on dwa magiczne artefakty. Wybierz Fire in The Clouds (w kształcie błyskawicy). Wróć do Koto, daj złoto i Fire in The Clouds velociraptorom. Ponownie zajrzyj do groty w dolinie Uluru, porozmawiaj ze Strażnikiem, a otrzymasz Sky Hammer. Wraz ze złotem wręcz go miejscowym velociraptorom. Jedż do Chaamar. Odszukaj velociraptory, daj im złoto i Eye in The Storm. Aby dotrzeć do Valley of Despair, trzeba odwiedzić władcę aquasaurów, Norrina. Jedż tam, porozmawiaj z Norrinem i wręcz mu nóż. Rozpocznie się pierwsza poważna potyczka, ktorą wraz ze swoim oddziałem wygrasz. Podczas walki zniknie Mungo. Odszukaj majazaura w jeziorze, daj mu jabłko i porozmawiaj z nim. Ludzi znajdziesz w lesie. Porozmawiaj z Tahlooni i od tego momentu Valley od Despair będzie zwać się Tamara. Porozmawiaj z Foggiem. Znajdż brontozaury, daj im grzyby i zagraj na flecie. Otrzymasz woreczek ziemi od Fogga. Spróbuj wydostać się z doliny. Daj Tahlooni kamień, a spokojnie odpłyniesz. W Cantarze okaże się, że Tahlooni to w rzeczywistości piękna Ewa (skąd my to znamy?). Diana wróci do Tamary, by szukać Munga. Na północym-zachodzie przylądka ukryte jest wejście do groty. Znajdziesz tam zagadkowy lud Castra. Zarekwirują oni Ewę. Odszukaj Eloia (na brzegu zatoki) i lećcie do Tamary. Odszukaj Dianę (także na brzegu zatoki) i obejrzyj przy niej pierwszą tabliczkę. Diana zaprzestaje poszukiwań. możecie więc wrócic do Cantury. Idź do groty, porozmawiaj z Castra. Wymienisz Ewę na Dianę. W jeziorze odszukaj majazaura, daj mu jabłko i porozmawiaj z nim .Znajdź brontozaury, daj im grzyby i zagraj na flecie. Wróć do groty, porozmawiaj z Castra, a otrzymasz drugą maskę. Podczas kolejnej rozmowy Castra zaproponują Ci test. Na każde z trzech pytań musisz im wręczyć odpowiedni przedmiot:

– Jaki jest symbol pana dającego życie?
Wręcz amulet symbolizujący Słońce.
– Jaki jest symbol Pani Cieni?
Wręcz amulet symbolizujący Księżyc.
– Jaki jest symbol matki noszącej wszystkie dzieci?
Wręcz woreczek ziemi.

Po teście otrzymasz kolejną tabliczkę. Spróbuj wydostać się z doliny. Leć do Uluru. W grocie daj maskę Strażnikowi i weź oko (Eye of The Cyclone). Odszukaj triceratopsy i daj im gniazdo. Ewa przekona je do współpracy. Ale uwaga – triceratopsy nie chcą gniazd z jajkami. W taj sytuacji Thugg służy pustym żołądkiem... Leć do Cantury, odszukaj velociraptory, daj im złoto i Eye of The Cyclone. Wróć do Strażnika w Uluru, otrzymasz Within and Without (czaszka). Leć do Tamary, odszukaj velociraptory, daj im złoto i Within and Without. Odwiedź kolejno Tamarę, Canturę, Koto i Chaamar. W kazdej z tych dolin poszukuj do skutku triceratopsów i wręczaj im puste gniazda.

Wroć do cytadeli Mo. Idź do sali tronowej, porozmawiaj z Monkiem. Weź róg, wyjdź z zamku i jedź do Tribe ot The Embalmers. Wejdź do jaskini i porozmawiaj Mariandą. Teraz trzeba wrócić do zamku, zajrzeć do Jabbera, porozmawiać z nim i dać mu róg. Ponownie skieruj się do Tribe of The Embalmers. Porozmawiaj z Mariandą. Jabbar pójdzie spełnić swój obowiązek i po chwili wszyscy wrócą. Od Mariandy otrzymasz ostatnią maskę. Jedź do zamku i idż do wejścia do krypt. Pomedytuj nad mumią ojca. Leć do krainy Krolowej Bojowniczki, Shazii. Odnajdziesz ją górach. Porozmawiaj z nią. W jej to rękach spoczywa Złoty Miecz. Po skończeniu rozmowy odszukaj brontozaury i daj im grzyby oraz zagraj im melodię na flecie. W zamian za zbudowanie cytadeli otrzymasz Złoty Miecz. Możesz także rozejrzeć się za majazaurem w jeziorze, dać mu jabłko i porozmawiać z nim. Leć do Tribe of The Embelmers. Pokaż miecz Mariandzie, a otrzymasz trzy magiczne instrumenty: bęben (Rolling Thunder), dzwonek (Chant of Bells) i róg (Angry Gods). Daj bębenek Thuggowi, a dzwonek Monkowi. A teraz wróć do Shandovry, opanowanej przez trzy stada tyranozaurów. Możesz jeszcze odszukać velociraptory. dać im złoto i The River that Winds. ale nie jest to konieczne. A teraz do ataku! Odszukaj każdą z grupek tyranozaurów (są trzy) i użyj przy nich rogu. Przy pierwszej potyczce Shazzi znajdzie dla Ciebie czwartą tabliczkę. Czas wrócić do cytadeli Mo i dowiedzieć się, cóż to takiego Droga Złotego Miecza. Wejdź do sali tronowej, spójrz na płaskorzeźbę Morkusa Rexa i wbij w nią miecz. Otworzy się ukryte przejście. Wejdź do środka, Skręć w prawo, dwa kroki naprzód. Żeby nie zgubić się w labiryncie cały czas trzymaj się prawej ściany. Nie wchodź w pierwsze drzwi (to jest wyjście z labiryntu). które napotkasz, dopiero za drugimi kryje się tajemna komnata. Wewnątrz Eloi odkryje zagubione jajko przeznaczenia pterodaktyli. Eloi chce zabrać jajko do stolicy pterodaktyli, The White Arch, zaś Monk proponuje rozbić jajko i sprawdzić, czy nie kryje ono jakiejś broni, która zniszczyłaby Morkusa Rexa. Wybór należy do Ciebie. Daj jajko Eloiowi. Wyjdź z labiryntu (albo trzymając się lewej ściany, albo podążając za wskazówkami Shazzi; ale nie słuchaj Monka, bo opanowała go na starość skleroza). Wyjdź z zamku i leć do The White Arch. Eloi zabierze jajko i po chwili wróci, by wręczyć Ci piątą tabliczkę. Jako rozwiązanie wszystkich problemów zaproponuje Ci podróż do Valley of Mist, poza granicę śmierci. Potrzebny jest do tego bardzo rzadki korzeń. Leć do Cantury i w grocie porozmawiaj z Dianą. Otrzymasz korzeń. Wracaj do The White Arch i nie zważając na protesty Monka zjedz korzeń. Trafisz do Valley of Mist. Idź do przodu, spotkasz Wielkiego Ojca Dinozaurów, porozmawiaj z nim. Pokaż mu jedną z tabliczek. Udało się! Cofnij się dwa razy w tył, a wrócisz do krainy żywych. Shazzi zdradzi Ci tajemnicę położenia siedziby Morkusa Rexa. Leć tam bez zwłoki. Czas na ostateczną konfrontację. Wejdź samotnie do mrocznej doliny. Skręć w prawo, a znajdziesz ostatnią tabliczkę, która wraz z pozostałymi połączy się w sześcian. Cofnij się i śmiało wkrocz na schody prowadzące do tronu Morkusa Rexa...

Voyager

Magiczna Tabelka

Dolina	Amulet
Chaamar	Eye in The Storm
Uluru	Sky Hammer
Koto	Fire in The Clouds
Tamara	Within and Without
Cantura	Eye in The Cyclone
Shandovra	The River that Winds

SHIVERS

ALTANKA Aby podnieść klapę, wpisz 029 (w skrzynce pocztowej obok bramy widniala liczba 29). Następnie należy zamienić miejscami koła biale z czarnymi nie robiąc więcej niż siedem ruchów.

STONEHENGE

Do każdego ze wzorów należy dopasować kolor. Odpowiednie symbole znajdują się w różnych miejscach w ogrodzie:
a) obok szkarłatnej wazy na schodach;
b) nad zamkniętym głównym wejściem do gmachu muzeum u szczytu schodów;
c) na trójkątnym kamieniu przed łukiem;
d) za wysoką konstrukcją;
e) na lawce;
f) na ścianie w samym kręgu.

Trzeba teraz zejść po schodach, otworzyć drzwi i zapalić światło (lewa strona).

ŁÓDKA (podziemne jezioro)

Na rufie rusz dźwignię do dołu, na dziobie do góry. Aby dotrzeć na drugą stronę, posługuj się korbą.

WINDA (ta i każda inna)

Aby ją przywołać, ułóż wzór, który widnieje na drzwiach.

SZUFLADY (Warsztat)

Leżący na stole rysunek bazyliszka określa, które szuflady mają pozostać zamknięte. Otwórz pozostałe.

CZASZKI NA ŚCIANIE (siedem różnych lokacji)

Na podstawie Broszury należy ustawić odpowiednie kolory na sześciu tarczach zbudowanych z czaszek, aby otworzyć drzwi za Pokojem Zagadek.
Pokój Niezwykłych Zwierząt – niebieski
Pokój Obrzędów Pogrzebowych – niebieski
Pokój Mitów i Legend – czerwony
Podziemny Świat – żółty
Pokój Grobów i Klątw – zielony
Pokój Bogów i Zabójczych Przedmiotów – czerwony

GLOBUS (Tajemnice Głębin)

Ustaw koordynaty 75 W, 20 N

ORGANY I SYRENY (Tajemnice Głębin)

Zdecydowanie polecam opcję „text on" – przy informacji na temat syren pokaże się notacja do zagrania. Najniżej narysowanej nucie odpowiada najbardziej na lewo położony klawisz.

RUCHOMA ŚCIANA (Labirynt)

Przerysuj sobie symbole, a następnie obejrzyj film z pokoju projekcyjnego zaznaczając w jakiej kolejności i które kamienie wciska profesor.

PROJEKTOR (Pokój projekcyjny)

Kliknij pięciokrotnie na górną rolkę i wciśnij guzik, kiedy zaświeci się na zielono.

LABIRYNT

Wybierz korytarz na prawo i kontynuuj cały czas wzdłuż prawej ściany, skręcając w prawo, o ile tylko jest to możliwe. Po drodze natrafisz na jeden ślepy korytarz, ale to nie zmieni Twojej taktyki.

DRZWI (do Kina, Sień)

Otwórz książkę o hieroglifach na stronie 16 i ułóż układankę zgodnie ze stronami świata.

DRZWI (w korytarzu za Kinem)

Na terczy na godzinie trzeciej ułóż imię syna Windelnota – Geoffrey.

DRZWI (Groby i Klątwy)

Prosta układanka – poprzekladaj kawałki, aby połączyć górę z dołem.

SARKOFAG MIĘDZY OBELISKAMI (Groby i Klątwy)

Otwórz książkę traktującą o egipskich hieroglifach na stronach 6-7. Obrazek faraona ułóż na lewym obelisku, obrazek królowej na prawym.

SAMOTNIK (podstawa zwierzęcego sarkofagu w Pokoju Obrzędów Pogrzebowych)

Krzyż można podzielić na 7 rzędów i tyleż kolumn. Pierwsza liczba oznacza numer rzędu, druga kolumny, zaś litera wskazuje kierunek ruchu.
6-4 G, 5-2 P, 4-4 D, 7-3 G, 5-6 L, 5-4 L, 5-1 P, 7-5 L, 4-3 D, 7-3 G, 3-5 D, 6-5 G, 3-7 L, 5-7 G, 3-4 P, 3-7 L, 3-5 D, 1-5 D, 2-3 D, 3-1 P, 4-3 G, 1-3 D, 1-4 D, 4-1 P, 4-3 D, 6-3 P, 6-5 G, 4-5 G, 3-3 P, 2-5 D. 4-6 L

BĘBEN GUŚLARZA (Pokój Szamanów)

Jeśli byłeś w Wieży Zegarowej i odpowiednio przesunąłeś kamerę w Pokoju Szamanów, musiałeś ujrzeć słowa ramta boba taramba. Wyjmij z rąk guślarza pałkę i zagraj.

DRZWI (Pokój Bogów)

Przerysuj z notatnika Beth rysunek czerwonych drzwi i ułóż go z dostępnych części. Pamiętaj, że elementy można obracać.

SUMERYJSKA LIRA

Nic nowego. dość oklepana zagadka – zagraj tę samą melodię co lira. Ponieważ strun jest tylko sześć, dobrym pomysłem jest robienie notatek. Melodia jest za każdym razem losowana.

POZYTYWKA (Pokój Mitów)

W Wieży Zegarowej ustaw szafę grającą na pozycję B2.

OBRAZ (korytarz na drugim piętrze przed Pokojem Wróżbity)

Części układanki można parami obracać. Obraz przedstawia wymachującego mieczem jeżdźca. który dosiada dwugłowego konia. Obok nich wychyla się głowa kolejnego wierzchowca.

PIERWSZA ZAGADKA (Pokój Wróżbity)

Podnieś monetę i wrzuć do maszyny. Miłość i Wojna z wróżby to zgodnie z książką „Mitologia Gwiazd" Wenus i Merkury. W Planetarium odnajdź model układu słonecznego i zrównaj obydwie planety z Ziemią – pokaże się zagadka nr 2.

DRUGA ZAGADKA

Odnajdź rydwan Thora w Pokoju Bogów i Zabójczych Przedmiotów. Przekręć słup, a ukaże się zagadka trzecia.

TRZECIA ZAGADKA

W pokoju mechanicznym patryknij dwukrotnie w przełącznik, ściana rozpadnie się odsłaniając trupa, który trzymać będzie brakujący fragment 17 strony egipskich hieroglifów, na której napisano zagadkę 4

CZWARTA ZAGADKA

Uruchom gilotynę w Pokoju Ludzkiego Okrucieństwa. Gdy ostrze opadnie, ujrzysz na nim symbole. Udaj się do pokoju za Pokojem Zagadek i stanąwszy na zapadni wciśnij panel z podobnymi symbolami – uzyskasz pokrywkę do ostatniego naczynia, do którego złapiesz Ixupi Grzmotów i Błyskawic.

PIKTOGRAFY (Planetarium)

Otwórz „W Poszukiwaniu Niewyjasnionego" na stronie 18-19.

MASZYNA ALCHEMICZNA (Magazyn)

Z - zielony, N - niebieski, Ż - żółty, F - fioletowy. Oznaczenie rozpoczynamy na godzinie dwunastej i podążamy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Z, N, Ż, Z, F, Ż, F, N - GÓRA
F, Ż, Z, N, Z, Ż, F, N - NIŻEJ GÓRY, LEWO
N, Z, F, F, N, Ż, Ż, Z - NIŻEJ GÓRY, PRAWO
Z, Ż, F, N, Z, Ż, F, N - ŚRODEK. LEWO
N, Ż, Z, F, F, Z, Ż, N - ŚRODEK
N, Ż, Z, N, F, Z, Ż, F - ŚRODEK, PRAWO
N, Z, Z, F, F, Ż, Ż, N - WYŻEJ DOŁU, LEWO
F, Z, Ż, N, Z, Ż, N, F - WYŻEJ DOŁU, PRAWO
Ż, Ż, F, Z, N, N, Z, F - DÓŁ

DRZWI (Pokój Zagadek)

Rodzaj Masterminda. Należy odgadnąć, które pięć (niekoniecznie różnych) symboli, zajmuje jakie miejsca. Za prawidłowy symbol na ztaj pozycji dostajemy 1 punkt, za prawidłową pozycję – 10 pkt.

FLIPPER (Pokój Zagadek)

Strzelaj do pustej dziurki. Flipery ponumerowane są od lewej do prawej.
2-3-6-9-8-7-4-1-2-5
4-1-2-3-6-9-8-5-4-7
8-5-6-9-8-5-4-7-8-5
6-9-8-5-6-9-6-5

SZUBIENNICA (Pokój Ludzkiego Okrucieństwa)

Wysokość 10 stóp trzeba wpisać w calach (140), a następnie pociągnąć za dźwignię.

ZEGAR (Schody w Wieży)

Pierwszy łańcuch przesuwa zegar pieć godzin do przodu, drugi pięć do tyłu, trzeci 35 minut do przodu, czwarty 35 minut do tyłu. Z dziennika profesora wynika, że należy ustawić 5:30.

NACZYNIA I POKRYWKI

1. Tajemnice Głębin – po rozwiązaniu zagadki globusa;
2. Podziemny Świat – w rogu obok plamy ropy;
3. Biblioteka – statua na szafce, wejdź po drabinie i porusz książkę;
4. Warsztat – po rozwiązaniu zagadki szuflady;
5. Biuro – szuflada;
6. Kino – za kurtyną;
7. Zadziwiające Rośliny – na półce na lewo;
8. Groby i Klątwy – po rozwiązaniu zagadki obelisków;
9. Obrzędy Pogrzebowe – po rozwiązaniu zagadki samotnika;
10. Planetarium – po rozwiązaniu zagadki piktografów;
11. Mity i Legendy – w skrzyni;
12. Komórka woźnego – pod czerwonym suknem z Ixupi;
13. Pokój Okrucieństw – po rozwiązaniu zagadki szubienicy;
14. Pokój Zagadek – przed tarczą sześciu czaszek;
15. Magazyn – po rozwiązaniu zagadki;
16. Bogowie i Zabójcze Przedmioty – po rozwiązaniu zagadki liry;
17. Sień – ptasia maska;
18. Po czwartej zagadce;

FLASHBACK ITEMS

1. Intro;
2. Duch Beth – Wieża Zegarowa;
3. Duch Merricka – Pokój Wróżbity;
4. Duch Windlenota – Podziemne Jezioro;
5. „Sterożytna astrologia" – Pokój Mitów i Legend;
6. Album – Biuro;
7. Broszura – biurko w Sieni;
8. „W poszukiwaniu niewyjaśnionego" – Bibliotaka;
9. „Egipskie hieroglify" – Podziemne Jezioro, przy trupie;
10. „Południowoamerykańskie piktografy" – Biblioteka;
11. „Mitologia Gwiazd" – Bibliotaka;
12. Czarna Księga – Biblioteka;
13. Film – Kino;
14. Plan muzeum – Tajemnice Głębin;
15. Notatnik Beth – tajne przejście z Biblioteki:
16. Notatki Merricka – Pokój Obrzędów Pogrzebowych;
17. Dziennik Profesora – sypialnia na czwartym piętrze;
18. Outro.

KRYJÓWKI IXUPI

1. Wosk – świece w Bibliotece, wąż w Mitach i Legendach, figurka w Pokoju Szamana,
2. Grzmot i Błyskawice – wystawa w Planetarium, krzesło elektryczne w Pokoju Okrucieństw, generator;
3. Plonąca Woda – jama w Pokoju Niezwykłych Zwierząt, róg groty za Labiryntem;
4. Piasek – Świątynia Posejdona w Tajemnicach Głębin, kopiec w Pokoju Zadziwiających Roślin;
5. Popiół – kominek w Biurze, wystawa kremacyjna w Pokoju Obrzędów Pogrzebowych;
6. Płótno – czerwony materiał w Komórce woźnego lub w Pokoju Obrzędów Pogrzebowych.
7. Metal – jednorożec w Pokoju Niezwykłych Zwierząt;
8. Kryształ – żyrandol u szczytu schodów w Sieni, pokój Tajemnic Głębin;
9. Woda – Podziemne Jezioro, fontanna w sieni;
10. Drewno – figura w Warsztacie, stosy w pokoju Mitów i Legend i przed pokojem Wróżbity.

BURIED IN TIME

Zaczynamy w naszym gabinecie w przyszłości. Popatrz na figurkę Agenta #5, aby móc wykonać skok w czasie. Uruchom urządzenie informacyjne (takie zielone z tyłu pokoju), gdzie dowiesz się, jaki jest numer do Cheese Girl (645-94-978) i Translator biochip (689-22-378) – ale nie tylko. Używając kuchennego powielacza uzyskasz Cheese Girl i Translator biochip.

Przerzuć się do Farnstein Lab.

Musisz mieć ze sobą Cheese Girl. Weź ją do ręki i skieruj na prawą stronę stacji kosmicznej. Od śluzy postępuj: lewo, dół, i pięć razy do przodu, aż pojawisz się przed następną śluzą. Do przodu, w lewo i lewo. Podnieś metalowy pręt. Prawo, prawo, dół i do przodu. Śluza. Prawo, góra, do przodu. Zbliżenie na panel kontroli atmosfery. Wyrównaj ciśnienie w Capacitance Array (niebieskie kółko w prawym gornym rogu). Oddalenie. Prawo, góra, do przodu. Otwórz śluzę. Do przodu, prawo i do przodu. Prawo, przód, lewo, przód, prawo, prawo, prawo, przód, prawo, prawo, przód, lewo, przód, prawo, przód. Otwórz śluzę i przejdź przez nią. Przód. Powiedz dwukrotnie YES. Lewo, lewo, góra. Zbliżenie na panel i wpisz kod: 32770. Pociągnij klamkę i otwórz śluzę. Rozwiązanie układanki przy ponumerowanych w początkowym położeniu światłach: 1,2,3,4,5,6,7. Należy kolejno przyciskać: 3,5,6,4,2,1,3,5,7,6,4,2,3,5,4.

Przerzuć się z powrotem do laboratorium po Cheese Girl

Weź Cheese Girl. I skok do...

Farnstein Lab.

Użyj Cheese Girl, aby dostać się do śluzy. Prawo, dół, przód. Wejdź do windy, uprzednio ją otwierając – pomoże Ci mózg elektronowy. Weź ładunek wybuchowy i do przodu. Wciśnij zielony przycisk z napisem ENABLED. Prawo, prawo, dół i otwórz śluzę. Do przodu i windą na górę – użyj przycisku. Prawo. Zbliżenie. Tam gdzie napis „RUN MINING CYCLE", ma znaleźć się Twój paluszek. Dół, lewo, zbliżenie. Paluszek na napis „RUN 02 EXTRACTION". Oddalenie. Lewo i windą na górę. Prawo, prawo, przód. Wciskamy zielony klawisz „ENABLED". Prawo, prawo, dół i otwórz śluzę. Przód, przód, lewo, góra, zbliżenie. Naciśnij na położone skrajnie na lewo pomarańczowe kółko (Biomass Processing). Naciśnij pomarańczowy przycisk, aby wyrównać ciśnienie. Oddalenie. Dół, prawo, prawo, dół. Otwórz śluzę. Przód, przód, przód, lewo, dół. Zbliżenie. Ustaw częstotliwość na 11 kHz. Wciśnij zielonego na POSITIVE RESPONSE. Oddalenie. Góra. Dotknij zielonej sfery i inne bajery – dobra, bez jaj, tylko sferę! Misja została zakończona. Lewo, przód, dół, przód, otwórz śluzę. Lewo, przód, otwórz śluzę. Przód, dół, prawo, weź pusty kanister na wodę. Lewo, góra. Naciśnij zielony „ENABLED". Prawo, prawo, dół, otwórz śluzę. Przód. Na dół windą. Prawo, prawo, prawo. Oddalenie. Dokręć kanister do niebieskiego hydrantu. Przekręć żółty zawór. Zabierz napełniony w ten sposób kanister. Oddalenie.

Skok do Chichen Itza

Musisz mieć ze sobą Translator biochip. Ustaw kalendarz na 3 Tree (God of Fire). Ustaw misę na statui przed wejściem do świątyni – misa leży wewnątrz na podłodze, na lewo od kalendarza. Będąc już na dole weź z leżącego na przeciwko szkieletu miedziany medalion.

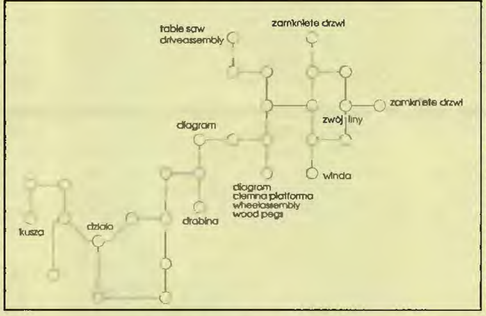
Skaczemy do Chateu Gaillard

Po szybkiej śmierci strażnika, wyjmij z niego zakrwawioną strzałę. Zejdź schodami poziom niżej i na pierwszym postoju obróć się w lewo i na górę. Wyjdź na blanki. Skręć w prawo i w pierwszej niszy znajdziesz hak z liną – weź go. Wróć do wejścia do wieży i dalej wzdłuż murów, aż do końca. Na zakręcie w lewo obróć się i poczekaj na wybuch. Teraz zejdź na dół. Skręć na prawo do kowala. Wewnątrz na prawo od drzwi leży młot – podnieś go. Przerób medalion na klucz (pod cegłą jest otwór, poszarp za wajchę, a zrobi się cieplej).

Wyjdź na zewnątrz i popatrz w fosę. Przejdź przez nią, no dalej! Użyj haka na środkowej wieży i wspinaj się z uporem maniaka na górę. Gdy znajdziesz się w sali, użyj Cloak biochip – bezpiecznie znikniesz. W sypialni królewskiej wisi na ścianie gobelin. Naciśnij jego prawą stronę, ale tylko raz. Jeżeli chcesz możesz przejść do królewskiej biblioteki, gdzie znajdziesz niedopalony list w kominku i dziennik obok tronu. Skieruj się na dół do piwnicy. Na lewo znajdziesz skrzynię. Otwórz ją sporządzonym kluczem i zejdź niżej. Trzy razy w prawo, przód, prawo, dół i użyj biochipu Evidence. Zbadaj miecz Ryszarda, używając Evidence biochip. Kolejna misja zakończona. Góra, prawo, przód, dół, prawo i weź złote monety.

Skaczemy do Da Vinci Studios

Będziesz potrzebował młota z kuźni. Zbadaj chipem Evidence podłogę po lewej stronie studia. Wyjmij z drzwi klucz. Wyjdź na balkon. Podjedź do panelu windy. Lewą wejchę pociągnij na dół, a prawą do góry. Teraz wajchę prawą na dół i wejdź na platformę windy. Popatrz na dół i przekręć koło w prawo.

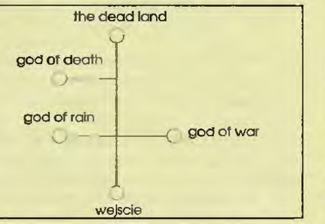


Na dole wyjdziesz przez drzwi. Odszukaj zwój liny, Drive Assembly. Połóż na ciemną płaszczyznę następujące części: Wheel Assembly, Drive Assembly, Wooden Pegs (umieszczaj w tych miejscach, gdzie ikona się zmienia). Użyj młota. Weź złożoną machinę (Siege Cycle).

Musisz dojść do kuszy. Kołowrotem w kształcie krzyża przestaw kuszę w stronę wieży. Zamocuj linę. Wyceluj kuszę w okno wieży (mocno do góry) i wystrzel pociągając za lewar. Z przodu kuszy przymocuj Siege Cycle do liny i wjedź nim na górę. Kluczem ze studia otworzysz drzwi balkonowe. Na prawo od wejścia na podłodze zlokalizuj (Lens Filter) biochipem Evidence i zabierz. Na stole po prawej stronie używając Lens Filter przeczytaj księgę (Codex Atlanticus). Misja zakończona. Z szafki na lewo weź zakonserwowane serce.

Skok do Chichen Itza

Ustaw kalendarz na 3 Tree (God of Fire). Tak samo jak poprzednio postaw misę na statui przed wejściem, a znajdziesz się dużo niżej.



God of War: Musisz mieć zakrwawioną strzałę z zamku. Z początku jaskini (drugi szkielet) weź czaszkę. Wejdziesz do świątyni boga wojny, kładąc jako ofiarę zakrwawioną strzałę (do niszy po prawej). Weź czaszkę, która leży za drzwiami. Włóż czaszkę w paszczę na prawo (najpierw ją rozdziaw), blokując w ten sposób dzidy. Naciśnij lewą paszczę, i jak tylko pojawią się strzałki ruchu porusz się w prawo i naprzód, aby dostać się do środka. Teraz jesteś w pomieszczeniu z dzidami i jedną czaszką w kieszeni (drugą masz w głowie – nie do użytku). Podejdź do przodu, aż staniesz obok kolejnych paszczy (miejsce centralne). W lewą paszczę włóż czaszkę, zatrzymasz drugi zestaw szurających dzid. Przejdź do przodu i weź kolejną czaszkę (na lewo nad szkieletem). Wróć do miejsca centralnego z paszczami. Zabierz czaszkę z lewej paszczy i włóż ją w prawą – drzwi z tyłu się otworzą. Wróć do wejścia i tutaj włóż w lewą paszczę czaszkę. Wróć do punktu centralnego. Przestaw czaszkę z prawej na lewą stronę. W ten sposób wszystkie przejścia powinny zostać otwarte. Weź Obsidian Block z końca korytarza.

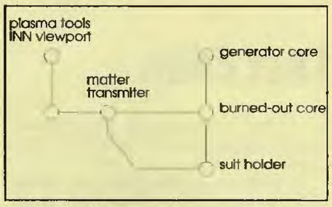
God of Rain: Musisz mieć kanister napełniony wodą, który otworzy Ci drzwi (tak włóż go do niszy). Dalej idź do przodu, aż przejdziesz przez wiszący most. Wróć z powrotem, a zacznie się huśtać. Teraz będziesz musiał przejść na drugą stronę, skacząc na kolejne platformy. Wciskaj przód w momencie gdy aktualna i następna są w punkcie centralnym (pokrywają się). Na końcu będziesz mógł wziąć (Limestone Block). Przerzuć się do Chichen Itza, aby uniknąć ponownego przechodzenia przez most.

God of Wealth: Musisz mieć złote monety, które złożysz jako ofiarę przy wejściu. Gdy przejdziesz przez most, nie daj się skusić złotej komnacie – to pułapka. Obróć się i popatrz w dół, tam jest zejście do komnaty szmaragdowej. Musisz wrócić do pierwszego brzegu mostu i używając liny na prawej wężowej głowie zejść na dół. Tutaj z jaskini zabierz Jede Block.

The Dead Land: Musisz mieć ze sobą zakonserwowane serce. Zbadaj wejście (Evidence). Włóż do niszy kolejno: Limestone Block, Jade Block, Obsidian Block. Idź przed siebie. Zbadaj (Evidence) zbiornik z krwią na ołtarze. Włóż do zbiornika zakonserwowane serce. Naciśnij Układankę Majów. Używając Translatora ułóż układankę (The Breath of Itzamna). Misja zakończona. Weź kasetę (Environ Cartridge).

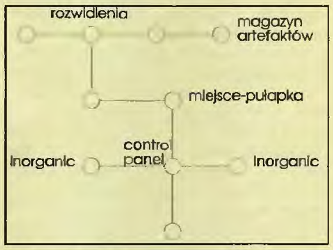
Powróć do swojego gabinetu w przyszłości (RECALL).

Włóż kasetę (Environ Cartridge) do odtwarzacza (Environ unit – to ten gdzie znaleźliśmy kody do Cheese Girl) i obejrzyj film.



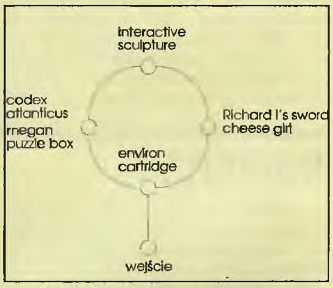
Missile Silo

Kod Michella: GRAVBALL. Wymień przepalony rdzeń (Burned Out Core) na dobry (Generator Core). Z Plasma Tools otrzymasz kod transportowy na orbitę: 6572-5519-0235. Z INN uzyskasz dodatkowy kod: 272. Obydwa należy wstukać w przekaźniku materii (matter transmitter).



Krynn Habitat

Potrzebujesz ładunku wybuchowego (Explosive Charge). Ruszaj do magazynu artefaktów. Po drodze na rozwidleniu uważaj i postępuj według wskazówek: popatrz w prawo, ukryj się (Cloak), poczekaj aż Obcy sobie pójdą i zdezaktywuj czapkę niewidkę. Naciśnij dwa kolejne klawisze na dnie tunelu. Znajdziesz się w końcu w magazynie.



W skrytkach znajdują się przedmioty. Na początek używając ładunku wybuchowego, wydobądź miecz Ryszarda. Używając tego cuda otworzysz i inne artefakty – wszystkie zabierz (bez Cheese Girl). Wróć do rozwidlenia i używając miecza na zapadni na podłodze, unikniesz krwawego starcia z Obcym. Obróć się w lewo. Przygotuj sobie Burned-out Core. Wróć do miejsca-pułapki. Icarus załaduje Cię do transportera – to musisz przeczekać. Dopiero jak pojawi się bariera powieleneś na niej użyć przepalonego rdzenia. Ruszaj do przodu. Wciśnij różowy klawisz po prawej stronie Icarusa. Prawo, przód, prawo. prawo i wciśnij klawisz po lewej.

Dalej to już tylko szczęśliwe zakończenie, wiarygodne wyjaśnienie i totalny koniec.

Wyspa Walktrough

Zbieraj wszystko, co się da. To nie powinno być trudne, podam więc tylko gdzie użyć jakich przedmiotów:

- napełnij szklankę w kałuży
- daj monetę strażnikowi
- wyciągnij z dołu bryłkę metalu
- trzy razy obłej zawartością szklanki stalową sztabę
- bryłkę metalu wyciągnij z dziupli kluczyk
- zatrąb w muszlę przy świętym drzewie
- użyj klucza, by otworzyć drzwi w domku
- szpadlem wykop roślinkę z ziemi
- daj roślinkę starcowi
- stalowym kluczem otwórz drzwi, gdzie była sztaba
- kluczykiem otwórz szafkę
- daj złoty kielich elfowi

Teraz jesteś na drugiej wyspie. Dalej robisz tak:

- kowal rozłupie czarny kamień, otrzymasz niebieski kryształ
- zgnieć przezroczysty kryształ w maszynie do zgniatania
- włóż do magicznej maszyny kamienie: fioletowy, żółty, różowy
- daj kwiatek sprzedawczyni
- daj sprzedawczyni butelkę na mleko
- daj krasnoludowi diament
- wrzuć proszek do kotła
- wlej mleko do kotła
- wlej klej do kotła
- wymieszaj to wszystko łyżką
- odczytaj pergamin przy unoszącym się nad ziemią krysztale
- umieść niebieski kryształ w lewej wnęce
- umieść czerwony kryształ w prawej wnęce
- użyj trzeciego kryształu przy drzwiach

Congratulations! Mission complete!

BADJOY

Pechowy Prezent

Czas rozwiązać wszystkie te problemy z deskorolkami i małolatami. Właściwie przejście całego „Pechowego Prezentu" nie należy do wyjątkowo trudnych rzeczy. Gra podzielona jest na kilka etapów, do których można dostać się wpisując odpowiednie hasło. A więc – zaczynamy!

Kod: AMIGA

Po pierwszej lekcji wychodzimy grzecznie na przerwę i dzielimy się naszymi problemami z Kujonem. Dowiadujemy się, że złodziejem może być jeden z gostków spędzających czas na paleniu w WC. Tylko, że tam można dostać się jedynie z paczką papierosów, jako cłem. Kujon sugeruje także, że warto pogadać w tej sprawie z Piranią. A więc w drogę na pierwsze piętro (niedaleko stołówki), gdzie podczas rozmowy z Piranią wręczymy mu kartę obiadową, a w zamian otrzymamy świstek, który umożliwi nam spotkanie z Mikusiem, miejscowym handlarzem. Mikuś przesiaduje w pobliżu sali 21. Trzeba z nim pogadać i wręczyć mu kartkę od Piranii. Hm! W zamian za informację trzeba mu dostarczyć demko „Technological Death". A więc w drogę. Na parterze przesiaduje gostek, który zawzięcie w coś gra. Żeby wygrać 2 złote polskie trzeba osiągnąć w gierce zręcznościowej powyżej 1500 punktów, co jest dosyć łatwe.

Kod: GOOOL

Po tym wyczynie biegiem na lekcję wuefu (na boisku). Wręczamy nauczycielowi usprawiedliwienie i z powrotem do szkoły. Na pierwszym piętrze, przy sali 14 w śmietniczce znajdujemy spinacz. Próba wyjścia ze szkoły zostaje udaremniona przez sprzątaczkę. Na boisku trzeba pogadać z gościem o aspiracjach Jordana, któremu właśnie w haniebny sposób piłka nie trafiła do kosza. W zamian za to, że nic nie powiemy o tej kompromitacji, Jordan zabiera żeton telefoniczny, dzwoni do Konserwatora, a my możemy spokojnie zwiedzić jego pokój. W środku używamy spinacza i imadła w celu wytworzenia metodami chałupniczymi podręcznego wytrychu.

Kod: PISAK

Zeglądamy do sklepiku szkolnego i kupujemy dyskietkę. Na drugim piętrze, przy sali 23 kilka dziewczyn gra w gumę. Gasimy im światło i zabieramy ten przydatny przedmiot. Czas na lekcję informatyki (sala 21), podczas której kopiujemy wspomniane wcześniej demo (towarzyszy temu całkiem długa animacja).

Kod: DOMEK

Idziemy na boisko, gdzie spotykamy Mikusia i wręczamy mu dyskietkę. Okazuje się, że złodziejem jest niejaki Piegża. Na pierwszym piętrze spotykamy gostka, który wręcza nam podarek od młodszego brata (5 zł). W zamian za pomoc w krótkiej ucieczce ze szkoły musimy obiecać mu, że pójdziemy napisać za niego sprawdzian z matematyki w sali 24. Na drugim piętrze w gablocie znajdujemy szpilkę. Wracamy w okolice sali 11 i wciskamy szpilkę do zamka drzwi. Nauczycielka nie może dostać się do sali, więc lekcja z głowy. Teraz kierujemy swoje kroki do sali 24. Hm! Twierdzenie Pitagorasa, gdzieś o tym słyszałem. Nie ma się co martwić, właściwą odpowiedzią jest zawsze 8 (w razie pomyłki zawsze możemy dostać ściągę). Piątka!

Kod: GUMKA

Teraz na dach (wejście jest w ostatniej planszy na drugim piętrze). Zrywamy przewód antenowy i wracamy do wyjścia ze szkoły. Używając wytrycha wydostajemy się na zewnątrz. Próba kupna paczki fajek w kiosku za pięć złotych okazała się poronionym pomysłem. Ale jakiś gostek zainteresował się naszymi problemami i w zamian za gumę do grania otrzymujemy od nieznajomego paczkę papierosów. Wracamy do szkoły i wchodzimy do męskiego WC. Wkupujemy się w łaski za pomocą paczki fajek i dowiadujemy się, że Piegża jest właśnie u dyrektora. Na szczęście otrzymujemy jego zdjęcie (cóż. przyszło nam zapłacić za nie 5 zł...). Dowiadujemy się także, że Piegża co niedzielę zagląda na mecze... przez dziurę w płocie.

Kod: KREDA

Idziemy do sali 23, na lekcję plastyki (drugie piętro). Podczas lekcji okazuje się, że obok nas siedzą niejakiego Piegżę. Podczas wymiany zdań, za pomocą małego szantażu odzyskujemy upragnioną deskorolkę. No i to już koniec. Pozostaje tylko obejrzeć nieco zaskakujące zakończenie.

Voyager

Speris Legacy

Kilka dobrych rad na początek:

– rozmawiaj ze wszystkimi, czasami zdobędziesz kilka przydatnych informacji

– otwieraj wszystkie skrzynie, ścinaj kwiatki, rozkopuj ziemię (tam, gdzie można, za pomocą łopaty), rozbijaj beczki (za pomocą Shatler Sword), zaglądaj do każdego budynku. uważnie badaj ściany, zabijaj wrogów. W trakcie takich poszukiwań znajdziesz bomby (służą do rozbijania kamieni i niektórych ścian), energię, monety, czasami klucze oraz inne przydatne przedmioty. W niektórych miejscach tego solution postaram się w przybliżeniu podać kierunek wędrówki (np. góra, prawo...), ale większość poszukiwań pozostawiam Wam. Uwaga – podane tu rozwiązanie nie musi być jedynym. Nie wszystkie rzeczy trzeba wykonywać w opisanej poniżej kolejności.

A teraz ratujemy królestwo.

Sharma City

Po przebudzeniu – rozejrzyj się po okolicy, zajrzyj do skrzynek – powinieneś znaleźć jeden klucz i dwie monety. Idź do pałacu. Porozmawiaj ze strażnikami (ostatni ustąpi Ci drogi po rozmowie), porozmawiaj z królewną i królem. Wyjdź na zewnątrz. W prawym skrzydle zamku jest ukryte wejście. Jeśli masz kluczyk idź tam, w sali popchnij od prawej strony statuę, wejdź na teleport. Ze skrzyni weź miecz, wyjdź na zewnątrz. Za pomocą miecza utoruj sobie drogę do Królewskiego Labiryntu.

Royal Maze

Właściwie nie ma się co rozpisywać. Cały labirynt obejdź dwukrotnie, ścinając po drodze kwiatki (oprócz bonusów kryją się tam teleporty). Za pierwszym obrotem trzeba nacisnąć przycisk (otwiera przejście), przy następnej rundce – znaleźć tarczę leżącą w skrzyni. Wyjdź z Royal Maze, opuść mury Sharma City i skieruj się do pobliskiej wioski.

Gillards Rhine

No to taraz się naganiasz... Porozmawiaj z kręcącym się w pobliżu Rupartem. Zejdź po schodach na dół, porozmawiaj z zielonym trollem stojącym na moście. Wróć do Ruperta i porozmawiaj z nim. Musisz uzbierać 10 monet, żeby kupić od niego sztylet do rzucania (w pobliżu jest kilka stworów do zabicia...). Nową bronią załatw trolla (wrażliwy tylko na strzały w plecy?!?) na moście. Zabierz klucz, który pozostawi, wejdź na górę i skieruj się do zamkniętego budynku po prawej stronie. Wejdź tam (od tyłu), porozmawiaj ze sklepikarką i kup od niej (jeśli nie masz deficytu w kieszeni) buty (Hyper-Speed Boots) oraz kamienny młotek (Strudy Mallet). Ten ostatni służy do wbijania w ziemię niektórych kamieni i przyda się w wielu miejscach taj wędrówki (nie powiem gdzie). Przejdź przez most, po lewej stronie trafisz na House of The Mystery. Wejdź tam (uważaj na przepaść), włącz oba przełączniki, a następnie wyłącz je. Pojawi się ścieżka. Weź ze skrzyni wiertarkę (Drill). Idź w prawo ścieżką. Po drodze spotkasz Elsrikę. Porozmawiaj z nią, wejdź do domu, weź Tinder Box. Wyjdź na zewnątrz, prawo, wejdź do gospody, porozmawiaj z Barnabassem, zaproponuje Ci zakup pierścionka za 50 monet. Na razie nie będzie potrzebny, ale warto już zacząć zbierać pieniądze. Kilka kroków w dół... Zobaczysz ducha zamkniętego wraz z trzema skrzyniami. Wejdź tam, w jednej ze skrzyń znajdziesz Czerwoną Miksturkę Siły (Red Potion). Prawo, góra. Trafisz na Information Building. Porozmawiaj ze strażnikami (nie wpuszczą Cię bez specjalnej przepustki), prawo, dół, pod drzewem leży umierający facet. Porozmawiaj z nim (poprosi o lekarstwo). Wróć do mostu, dół, miniesz świątynię, a następnie spotkasz Gardica i Zammę. Porozmawiaj z nimi (potrzebna fajka). Idź porozmawiać z Rupertem, następnie potrąć go używając bucików. Podnieś przepustkę (Security Pass). Prawo (do końca), zeskocz, popchnij kamień z prawej strony używając Red Potion Teleportuj się, w jednaj ze skrzyń znajdziesz Żółtą Miksturkę Zdrowia (Yelkıw Potion). idź do sklepu, porozmawiaj z Phillis, Idź do Information Building, porozmawiaj ze strażnikami, daj im Security Pass. Wejdź do środka, przeczytaj książki, ze skrzyni weź Księgę Zagadek (Dictionary of Riddles). W tym momencie, jeśli chcesz zarobić 10 monet – wróć do Ruperta i daj mu Security Pass. Idź do faceta pod drzewem (na szczęście jeszcze nie wykorkował), daj mu Yellow Potion, porozmawiaj z nim, a otrzymasz Niebieski Klejnot (Blue Jewel). Wróć do sklepu, w zamian za klejnot od Phillis otrzymasz fajkę (Pipe). Daj ją Gadricowi. Lewo, dół, pomiędzy drzewami spotkasz kota (Minsk 'da Cst). Porozmawiaj z nim (chce śmietankę). Idź do świątyni, porozmawiaj z pastorem Jobem. Idź w dół, obejdź lasek, przejdź przez labirynt (trzymając się prawej ściany) i po dłuuugiej podróży korytarzem w prawo zobaczysz dziwną roślinkę (Plant) i nasionko (Seed). Obejrzyj nasionko, ale go nie dotykaj. Idź do sklepu, kup rękawice (Green Rubber Gloves). Wróć do nasionka, użyj rękawic i podnieś je. Zanieś nasionko Jobowi. Porozmawiaj z nim. Poczekaj na Joshuę, porozmawiaj z nim, poczekaj na Joba, porozmawiaj z nim – otrzymasz w podzięce 200 monet. Idź do Elsriki, porozmawiaj z nią, daj jej pierścionek (Ring), zostaniesz zaproszony na obiad. Pokręć się chwilę po okolicy i o właściwej porze wróć do domu Elsriki. Po rozmowie weź Lodowy Młotek (Ice Mallet) i ponownie porozmawiaj z Elsriką. Idź na spotkanie z Jackiem (przy Pool of Dreams). Porozmawiaj z nim, idź w prawo do zamkniętych drzwi, porozmawiaj ze strażnikiem i zabij go. Zdobytym kluczem otwórz drzwi i zajrzyj do mrocznych grot...

Outlaws Caves

Użyj wiertarki (Drill), żeby zniszczyć dwa pierwsze kamienie. Dół, prawo. W skrzyni znajdziesz miskę śmietany (Bowl of Cream). Lewo, dół, prawo, naciśnij przycisk. Wróć na górę. Podejdź do prawej krawędzi, rzuć nożem w kamień – pojawi się przejście. Prawo, góra – cofnij się w lewo, żeby wejść do ukrytej w ścianie komnaty. Weź ze skrzyni Shatter Sword. Prawo, dół, prawo, dół, prawo, góra, otwórz skrzynię, obejrzyj uważnie ścianę (widać zarys drzwi, do których później wrócimy). Dół, lewo, dół, lewo, porozmawiaj ze statuą Gorloca. W lewo, pozbieraj wszystkie gadżety, w prawo (przez most), góra, przejdź ukrytym za skałami przejściem, prawo (przez most), góra, lewo, dół, lewo, dół, Za schodami znajdziesz sadzawkę. Wejdź do niej i biegiem gasić ogień (sobą!). Góra, prawo (aż do teleportu). W środku znajdziesz zredukowanego do niegroźnego bachora wojownika Taenitha. Weź go i wróć do wioski (mam nadzieję, że zapamiętałeś drogę?).

Gillards Rhine po raz drugi...

Znajdź kota (przy drzewach) i daj mu miskę śmietany (Bowl of Cream). Obieca Ci w miarę możliwości pomagać radami (za odpowiednią, 10-monetową opłatą). Daj Taenitha Rupertowi (przywróci mu normalne rozmiary), porozmawiaj z Taenithem (dostaniesz przecinarkę – Pair of Cutters). Za pomocą Shatter Sword rozbijaj napotkane po drodze beczki. Powinieneś znaleźć trzy strony Księgi Zagadek. Odwiedź także sklep i kup Klejnot (Gem). Wróć do Outlaws Caves, kiź do posągu Gorloca. Daj mu Księgę Zagadak (Dictionary of Riddles). Otworzy się teleport, wejdź na niego, wejdź w drzwi.

Cow Tree Islend

Obejrzyj rozgwiazdę (Starfish). Wejdź po schodach, następnie idź do pierwszego budynku po lewej. Wejdź do środka, teleportuj się, naciśnij przycisk. Idź do sklepu, porozmawiaj z Tomskim, kup łopatę (Spada). Poczekaj, aż zacznie czytać gazetę, a wtedy wejdź na tyły sklepu. Weź ze skrzyni list miłosny (Love Letter), porozmawiaj z Zeeashem, Idź w górę do następnego budynku, porozmawiaj z gościem blokującym przejście, wyjdź na zewnątrz pozwól, by krowa strzeliła w Ciebie g... [censored], ponownie wejdź do budynku, porozmawiaj z gościem, który padnie z wrażenia, weź ze skrzyni ubranie ochronne (Sefa Suit). Prawo, góra, wejdź na Arenę, porozmawiaj z Enyą, idź na tyły budynku, obmyj się w sadzawce (Pool of Purity). Wróć do wejścia na Arenę, dół, używając łopaty przekop cmentarzyk, a znajdziesz (u dołu) magiczną różdżkę (Magical Tool). Lewo, wejdź do budynku, teleportuj się, naciśnij przycisk. Lewo, użyj ubrania ochronnego, wejdź do Venus Lake (pośrodku jest teleport). Po drugiej stronie spotkasz kota (możesz kupić podpowiedź...), wśród kwiatów po prawej stronie znajdziesz rękawicę siły (Power Glove). Wróć przez teleport używając ubrania ochronnego. Dół i lewo. Trafisz na domek. Wejdź, popchnij kamień z lewej strony używając Red Potion. Teleportuj się, naciśnij przycisk. Teraz biegiem do Outlaw Caves i ukrytych drzwi. Użyj rękawicy i droga wolna. W środku znajdziesz płaszcz-niewidkę (See-through Cloak). Wróć do Cow Tree Island. Wejdź po schodach, Idź w prawo (miniesz zamkniętą chatkę), porozmawiaj z banitami (Outlaws), wejdź do gospody, porozmawiaj z Maxem. Idź w stronę Areny, potem w lewo. Zejdź po schodach, na oznaczonej płytce użyj Magicznej Różdżki. Przejdź przez powstałą ścieżkę, idź w lewo, porozmawiaj z Dicksonem. Góra prawo, wejdź do domku, teleportuj się, naciśnij przycisk (czwarty i ostatni, powinieneś usłyszeć melodyjkę). Prawo, porozmawiaj z O'Gertem. Lewo do Serenity Tree, porozmawiaj z Shellas. Wróć na plażę (dolny, prawy róg – możesz zeskoczyć), porozmawiaj z rybką zwaną Wonder, wróć po schodach, góra, prawo do Mystery Square, weź Księgę Żartów (Joke Book). Idź porozmawiać z Dicksonem, następnie z O'gertem. Temu ostatniemu daj Księgę Żartów i koniecznie (po chwili) z nim porozmawiaj. Idź do zamkniętego wcześniej domku, użyj Lodowego Młotka, żeby rozbić gablotę; weź kompas. Idź na Arenę, porozmawiaj z Enyą, idź do sklepu porozmawiaj z Tomskim. Ponownie idź na Arenę, porozmawiaj z Enyą i daj jej list miłosny. Skocz do Tomskiego i porozmawiaj z nim, i jeszcze raz zajrzyj, i porozmawiaj z Enyą. Będzie tam Shellas, która pragnie przekazać coś Enyi w sekrecie. Użyj płaszcza-niewidki i podsłuchaj rozmowę. Idź na tyły budynku i wejdź przez ukryte drzwi, ze skrzyni zabierz klucz do drzewa (Golden Key). Idź do Serenity Tree, użyj klucza; wewnątrz wejdź w bramę.

The Tunnel Network

Trafiłeś w bardzo dziwne miejsce... Lewo, dół, pod pomostem po prawej stronie ukryte jest wejście. Wez stamtąd klucz w kształcie gwiazdy. Dół, w skrzyni po lewej leży klucz w kształcie diamentu. Prawo, góra, porozmawiaj z Tuskusem (wybuch bomby za 9 minut i 59 sekund!). Dół, lewo, dół. W domu znajdziesz kotka (może podpowiedź za dychę?) i okrągły klucz. Dół, lewo; w skrzyni znajdziesz trójkątny klucz. Prawo. Strzelaj w robota tak, by zepchnąć go na barierę (bariera i robot zostaną zniszczone). Prawo, dół, otwórz drzwi trójkątnym kluczem, naciśnij przycisk. Góra lewo, góra prawo (do końca), otwórz drzwi okrągłym kluczem, prawo, dół, naciśnij przycisk. Góra, lewo, dół, lewo, użyj rękawicy siły, żeby otworzyć ukryte drzwi. Góra, porozmawiaj z Dythanem, użyj przecinarki, żeby go uwolnić i jeszcze raz porozmawiaj z nim. Dostaniesz proszek powodujący szybki wzrost roślin (Miracle Grow Granules). Prawo, góra, lewo, teleport. Naciśnij przycisk, wróć do wejścia. Lewo, otwórz drzwi diamentowym kluczem, góra, naciśnij przycisk. Dół, lewo, wejdź do generatora, weź bombę. Idź w prawo i daj ją złotemu robotowi. Lewo, dół, lewo, wskocz na teleport. Góra, otwórz drzwi kluczem w kształcie gwiazdki, góra, naciśnij przycisk, weź ze skrzyni tabletki nasenne (Sleeping Pills). Dół (nie wchodź w teleport), prawo, góra, prawo, dół, prawo, dół, prawo, góra, prawo. Porozmawiaj ze strażnikiem, idź do domu, daj śpiącemu strażnikowi tabletki nasenne. Pokręć się po okolicy i poczekaj na zmianę warty. Wróć – droga wolna.

Makiah, Garden of O'Talla

W budynku po lewej stronie jak zwykle znajdziesz kota. Ale jeśli nie są Ci potrzbne jego rady – zmierzaj prosto przed siebie ścieżką. Na końcu zobaczysz wyróżniającą się w całym żywopłocie łodygę. Hm! Podrasuj ją proszkiem wzrostu i przejdź na drugą stronę. Góra. Ze sznurka weź niebieski ciuch (Blue Cloth). Porozmawiaj z Tanyo. Na tyłach domu użyj łopaty, żeby nieco skopać grządkę i przy okazji znaleźć czerwone ubranie (Red Cloth). Góra. Na ławce przy szklarni znajdziesz zielone ubranie (Green Cloth), ale tylko wtedy, gdy ogrodnik sobie drzemie. Jeśli go nie ma – trzeba chwilę pokręcić się po okolicy... Idź przed dom Tanyo, lewo, porozmawiaj z Beevisem the Beaverem. Dół, lewo (ścieżką). Porozmawiaj z Monkianem, odejdź kawałek, załóż płaszcz, podejdź do Monkiana. Po chwili Twoja sztuczka zostanie zauważona. Daj płaszcz Monkianowi, w zamian za Czar Unoszenia (Float Miracle). Góra, wejdź do świątyni, porozmawiaj z bratem Yanem. Użyj na nim Czaru Unoszenia i jeszcze raz porozmawiaj. Wyjdź ze świątyni, pokręć się po okolicy i wróć do świątyni. W lewym górnym rogu znajdziesz w skrzynce Carmel. Wyjdź z świątyni, prawo, przy studni ułóż kolorowe szaty na kamieniach odpowiednio do litar wyrytych na kamieniach:

R - Red Cloth

G - Green Cloth

B - Blue Cloth

Wiadro wyjedzie na powierzchnię, a w środku znajdziesz szczeniaczka (Puppy). Nie zapomnij go zabrać! Dół, prawo, daj Beevisowi Carmel. Odejdź, pokręć się po okolicy, a kiedy Beevis zniknie z rzeczki idź porozmawiać z Tanyo. Dostaniesz ostrzałkę (Sharpering Stone). Idź w górę, porozmawiaj z Folliockiem strzygącym trawnik (gdyby spał na ławce, będziesz musiał oddalić się na chwilę...). Daj mu ostrzałkę. Pokręć się po okolicy i wróć. Powinieneś znaleźć zielony kluczyk (Green Key). Wejdź do szklarni po prawej stronie (od lewej). Naciśnij przycisk. Wyjdź idź za świątynię (lewy górny róg), wejdź na teleport i prosto w górę...

The Sandoon Hideout

Chyba na dobre zakopałeś się w piaskach pustyni. Idź pięć lokacji w lewo i 4 w górę. W lewym górnym rogu znajdziesz wejście. W środku poszukaj tabliczki. Przeczytaj – okaże się zupełnie niejasna. Na szczęście z pomocą przyleci (tudzież przyteleportuje się lub przytelepie) O'Gert. Porozmawiaj z nim. Owszem przetłumaczył tyle, że przy okazji powiedział słowo, którego nie powinien wypowiadać i... znikł. Lewo, góra, prawo, góra. Porozmawiaj z duchem Elgmoore i... zabij go. Uff! To była przeprawa. Weź pozostawiony przez ducha klucz, wyjdź z taj nory i skieruj swoje kroki do zamkniętej bramy.

Speris Castle

Sam tego chciałeś. Po długich wędrówkach trafiłeś do Zamku Speris. Góra. Za skrzynki po lewej stronie weź nutkę (musisz ich zebrać dziesięć). Używając Red Potion popchnij szafkę od prawej strony, rozbij odsłonięte drzwi bombą, wejdź do środka i weź Eliksir Nasenny (Sleeping Potion). idź do strażnika, porozmawiaj z nim i daj mu Eliksir Nasenny. Kiedy zaśnie, śmiało wkraczaj do zamku. Lewo, góra (znajdziesz dwie nuty), dół, prawy pasaż (znajdziesz 1 nutę), dół (+1 nuta). Możesz porozmawiać z Dooprectem, ale pewnie zamknie Cię w salce. Żeby się wydostać – wypuść na chwilę na wolność szczeniaczka (nie będę pisał użyj, ani wykorzystaj, bo jeszcze Greenpeace się przyczepi). Ale koniecznie zabierz go potem ze sobą. Wróć lewym pasażem. Prawo, dół, lewo, góra (+1 nuta), dół (do końca), prawo (miniesz 1 x drzwi), dół (2 x miniesz drzwi), lewo, góra – spotkasz kotka (jak zwykle podpowiedź za dychę) i znajdziesz jeszcze jedną nutkę. Dół, prawo, góra (1 x drzwi). Porozmawiaj z Jarcroonem (a właściwie jego hologramem). Góra (3 x drzwi) – znajdziesz jeszcze jedną nutkę, góra (6 x drzwi), użyj Czaru Unoszenia na Prawdziwym Jarcroonie (to ten w salce z zamkniętymi z tyłu drzwiami). Porozmawiaj z nim. Wejdź przez zamknięte do tej pory drzwi, weź nutkę. Dół, prawo, przestrasz szczura wypuszczając szczeniaczka (potem go zabierz). Wejdź do środka, weź truciznę (Black Liquid). Lewo, dół (2 x drzwi), lewo (jeszcze jedna nutka...), prawo, dół (5 x drzwi), lewo (1 x drzwi), góra, lewo, góra, prawo, dół, prawe, użyj nutek na Goopusie (to ten śpioch), porozmawiaj z nim. Góra, rozwal ścianę bombą, góra, użyj trucizny na jedzeniu, dół (2 x drzwi), lewo, góra (1 x drzwi), dół (1 x drzwi, lewy pasaż), prawo, dół (1 x drzwi), prawo (1 x drzwi), góra (6 x drzwi), z prawej strony jest tajne przejście. Dół. W pewnym momencie zauważysz drzwi, przy których stoi jedzenie. idź tam! Porozmawiaj z Gallusem, wejdź do sąsiedniej sali, porozmawiaj i rozpraw się z z latającym prosiakiem – Torussem (to wcale nie będzie proste!) i... finito.

Voyager

Skaut Kwatermistrz

Z bagażnika samochodu weź śrubokręt, idź w lewo do tartaku, weź toporek. Koło domu sołtysa znajdziesz drugi śrubokręt. Użyj ich obu po kolei. Ze sklepu weź farbę, butelkę i ser. W PGRze nabierz wody do butelki i idź do domu Sołtysa. Otwórz klapkę w lewej części pomieszczenia i użyj wody z butelki. Teraz idź do baru i wręcz butelkę jednemu z facetów pod ścianą. Koło jednostki wojskowej ochlap mur czerwoną farbą. Przed obozem znajdziesz lupę, a w obozie talię kart. Użyj toporka na maszcie flagowym, a zdobędziesz patelnię i linę. W zamku znajdziesz koło ratunkowe, obejrzyj też stellę z napisem w alfabecie Morse'a (drugą identyczną musisz przeczytać w kościele). Z następnego pomieszczenia weź rapier i magiczną księgę. Idź w prawo, zabierając po drodze płachtę ze stracha na wróble i łopatę. W grobowcu trzy razy otwórz i zamknij klapę po prawej stronie, użyj magicznej kaięgi, a następnie patelni. Weź sztuczną szczękę i użyj jej obok zamkniętego wejścia na cmeniarz. W sklepie włóż telię kart do liczarki pieniędzy. Wejdź na pomost i użyj najpierw karty pływackiej, a potem koła ratunkowego. Zabierz wędkę i wiadro. Idź do magazynu broni, podnieś kartkę papieru i pogadaj z Wanią. Użyj wędki. Zabierz kałasza, hełm, radiostację i maskę p-gaz. Pogadaj z sołtysam, idź do lasu, zbierz jagody i użyj płachty na gnieździe os. Z powrotem do sołtysa, użyj gniazda os, a potem łopaty. W rupieciami w PGRze zdejmij ze ściany plakat. Pod kościołem użyj materiałów promieniotwórczych z serem. Teraz przed zamkiem użyj młotka origami i materiałów promieniotwórczych, podnieś oliwiarkę. Idź do PGRu, użyj oliwiarki w rupieciami, weź butelkę po śmietanie. Złamaną łopatą wykopiesz koło bramy obozu robaka. Na lewo od czołgu otwórz rapierem latrynę i weź ze środka nuty. Idź dalej w lewo, weź palnik acetylenowy, pogadaj z turystą, daj mu jagody, weź kociołek. Na przystanku otwórz śmietnik i wypij sok z kociołka. Weź żarówkę. W tartaku użyj kałasza i weź flet. Wejdź do ciemnego pomieszczenia i użyj żarówki. Weź tokarkę. Koło czołgu użyj złamanego śrubokręta, koło latryny radiostacji. Wrzuć tokarkę do czołgu. Idź do lasu, użyj najpierw fletu, a potem radioaktywnego sera. Weź kreta, idź pod grobowiec, użyj kreta i wiaderka. Koło latryny użyj sznurka, kopnij butem w dystrybutor. Wypij polokoktę, użyj złamanego styliska od łopaty. Idź pod czołg, weź konika szachowego. Idź pod bar, użyj konika szachowego i butelki po śmietanie. Idź na przystań, użyj maski p-gaz. Idź do baru, zagadaj do barmana, weź butelkę, idź do kościoła, nabierz do butelki wody. Jeszcze raz skorzystaj z aparatury w domu sołtysa. Znowu do baru, użyj butelki, weź łuk. Teraz do lasu, użyj tabliczki HIGH VOLTAGE, użyj pióropusza i bębenka. Weź kawałek drewna, idź do turysty, użyj kawałka drewna i łuku. Z żarem idź do czołgu i tem go użyj. Teraz jeszcze trzeba poprawić metalowym prętem...

Robaquez

Psychic Detective

Całość polega na tym, aby w odpowiednim miejscu znaleźć się o odpowiednim czasie. Niestety, bardzo trudno jest określić, w którym momencie zrobić daną czynność, ale starałem się zrobić to w sposób dla wszystkich czytelny.

Po wejściu do domu zostaniesz przedstawiony paru osobom. Będziesz poruszał się pomiędzy ich umysłami. Na początek wejdź do umysłu Moniki i posłuchaj, co ma do powiedzenia jej towarzyszka. Później zajrzyj do umysłu Mokiego, w momencie, gdy odejdzie od rodzinnego zdjęcia przejdź do umysłu Madam Tikunov. Ma bardzo silną wolę i zostaniesz przez nią wyrzucony do swojego umysłu. Przez pewien czas pozostań sobą. Chad pokaże Ci planszę do gry w „Czarny Diament", dotknij jaj. Gdy będzie chciał Ci ją sprzedać, przerwie mu Madam Tikunov. Nie słuchaj jej. Natychmiast po odejścu Chada wejdź do jego umysłu . Zostań w nim do momentu, gdy podejdzie do niego Moki. Przejdź do jego umysłu (Mokiego). Po odejściu Chada wróć do swojego umysłu i wiącz magnetowid. Gdy skończysz oglądać nagranie, przyjdzie Chad i Cię wyprosi. Wejdź do jego umysłu i trwaj w nim do końca (tj. do jego śmierci).

W samochodzie NIE dotykaj łańcuszka od kluczy Lainy. Zatrzymaj ją na chwilę. Gdy w wyjdzie do swojego samochodu, nie jedź za nią. Wejdź do jej umysłu. Nie jedź także za Moniką. Do Twojego samochodu podejdzie Moki. Zgódź się na jego propozycję. Po obejrzeniu zdjęć wejdź do umysłu przechodzącej obok samochodu tancerki. W ten sposób dostaniesz się do klubu. Wejdź do umysłu Sylwi. Po pewnym czasie Moki wyciągnie Cię z transu. W samochodzie czekaj i nic nie rób. Pojedziesz pod adres zostawiony przez Mokiego. W domu dotknij bransolety na ręku Lainy. Gdy Laina uaktywni kolektor, wejdź w umysł Sylwii, następnie Moniki, a dalej Madam Tikunov.

Po przesłuchaniu strażnik zabierze Cię do celi. Gdy będzie Cię prowadził, przez chwilę będziesz miał możliwość wejścia do umysłu detektywa Griggsa. Nie zmarnuj tej szansy. Przed budynkiem wejdź do umysłu gońca. Gdy ten zatrzyma się na pasach, wejdź do umysłu Lainy. Zignoruj chłopaka na deskorolce. Zostań w jej umyśle.

Przed budynkiem będzie czekał Moki. Pojedź z nim. Sylwia da Ci kolektor , wejdź do umysłu Moniki. Gdy nadjedzie białe limuzyna, natychmiest uciekaj. Laina zawiezie Cię do Madam Tikunov. Każe Ci do niej iść, po czym zawoła Cię do drugiego pokoju, aby odnaleźć kolektor. Powiedz, że musisz iść do Madam Tikunov. Przed biurowcem Maxa powiedz Laine, że idziecie odnaleźć Monikę. Ukaże się ikona kolektora – NIE używaj go na razie. Po schodach będzie szła kobieta. Wejdź do jej umysłu. Gdy będziecie już przy drzwiach, zobaczy was strażnik, użyj wiedy kolektora, wywołaj u niego słabość (affection). Po wejściu do pokoju wywołaj egresję u Moniki. Przed Tobą ostatnia gra z Maxem. Musisz zagrać z nim w „czarny diament". Bardzo silne piony to Madam Tikunov oraz latawiec, silnym pionem jest papieros. Po zagraniu w sposób przedstawiony przeze mnie powinieneś mieć do dyspozycji ta trzy piony. Czwarty dobierz według własnego uznania. Odradzam wybieranie lalek, baletnicy, wiatromierza oraz koła.

Aragorn

CZYTELNICY NADESŁALI

Tytuł zastępczy

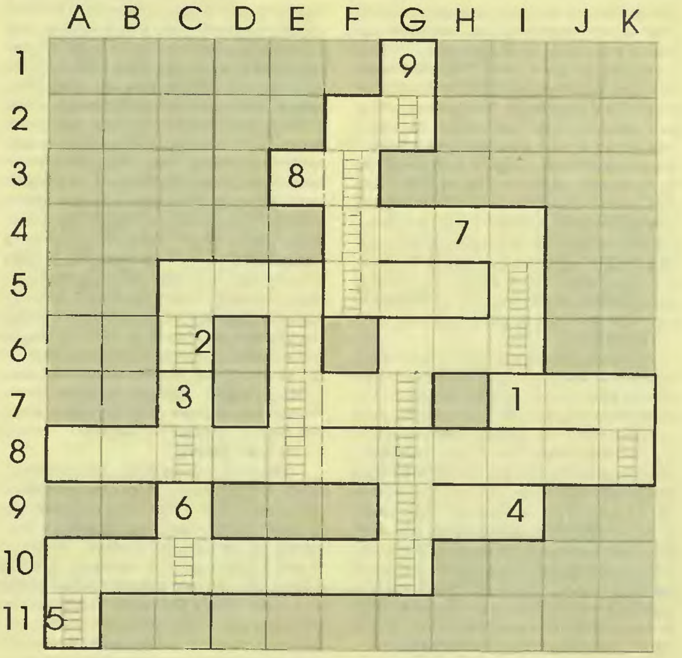
Właściwie to skoro tu już jestem, to powinienem powiedzieć kilka słów. Ale co się będę rozwodzić, opisy są, jak każdy widzi. Nagrody to roczne prenumeraty oraz trzy linijki ogłoszenia. Szkoda tylko, że jeszcze nikomu nie udało się jednocześnie przysłać własnego zdjęcia i znaleźć się na tych łamach.

Do czego to dochodzi? Nawet pogwizdać sobie nie można (patrz komentarz pod Hyperami). Co prawda zdaję sobie sprawę, że posiadam słuch stopnia około drugiego (wiem, że grają), ale żyjemy w wolnym kraju! Wodzu, cwaniak, ma słuch absolutny, rozróżnia ćwierćtony. Nie pozostawia mi żadnego wyboru – wojna! Zawiązuje alians przeciwko Wodzowi! Kto nie jest za mną, ten przeciwko mnie! Dziękuję, dziękuję Wam bardzo za poparcie, wiedziałem, że mogę na Was liczyć. Nasz pierwszy i ostatni cel: Wodzu! Za mną, do ATAKUUUUUUU! HURAAAAAAAA!

Dean

PS. Chyba ogłoszę konkurs na najgłupszy komentarz...

GORDIAN TOMB



Legenda: 1 – drabina, 2 – worek, 3 – kilof, 4 – lampa, 5 – klucz, 6 – kask, 7 – krzyż, 8 – laska, 9 – diament

Pewnie wiele razy słyszeliście opowieść o tajemniczej budowli przypominającej piramidę. Legenda głosiła, że starożytna cywilizacja ukryła w niej bezcenny amulet, który spełnia każde życzenie. Wielu śmiałków próbowało posiąść ten ósmy cud świata, lecz byli właściciele amuletu odpowiednio zabezpieczyli swoją własność wypuszczając do wnętrza piramidy jadowite pająki, demony. Niestety i Ty zmuszony kłopotami finansowymi, materialnymi (brak piwa!) oraz własną ciekawością postanowiłeś zdobyć amulet z myślą, że rozwiąże on Twoje kłopoty.

Swoje zmagania zaczynasz w A8. Idź do I7 i zabierz drabinę. Teraz idź do C5 i użyj drabiny, a droga na dół będzie wolna. Zabierz stamtąd (C6) worek, dzięki któremu możesz nosić więcej przedmiotów. Następnie udaj się do C7 i przywłaszcz sobie nowiutki kilof. Z kilofem idź do podziemi i w H9 rozwal skały torujące drogę. Z I9 zabierz lampę, która przyda Ci się w A10, gdzie panują straszne ciemności. Z A11 zabierz złoty klucz. Teraz czeka Cię długa wędrówka do H4 po święty krzyż, jednak po drodze z C9 nie zapomnij zabrać kasku górniczego. Po ciężkich zmaganiach z pająkami zabierz świętą laskę z E3. Udaj się do F2 i użyj klucza, a drzwi do następnej komnaty otworzą się.

W G2 musisz użyć kasku, aby przejść pod gradem spadających kamieni. Z G1 zabierz drogocenny diament i udaj się do G5. Użyj tam przed chwilą znaleziony diament i udaj się do końca komnaty, a tam czeka na Ciebie...

Programiści z X-AMPLE odwalili kawał dobrej roboty, co widać na ekranie. Grafika w grze jest starannie wykonana i bardzo kolorowa, zaś muzyka to kilka melodyjek (bardzo ładnych!) dobrze oddających atmosferę tajemniczości i grozy. Mimo, że gra jest trudna (mnóstwo przeszkadzajek), polecam ją każdemu miłośnikowi gier przygodowo-zręcznościowych.

Uwaga:

– przedmiot, którego chcemy użyć, wybieramy klawiszami 1-8,

– pająków nie da się zabić, można je tylko przeskoczyć.

Michał Wąs

Komputer: Commodore 64

ATLANTYDA

Wśród bezkresu wód oceanu leży wyspa szczęśliwości – Atlantyda. Mieszkańcy żyją wesoło i beztrosko. Tylko czasami najstarsi z nich wspominają przepowiednie mówiącą o klątwie rzuconej przez złego czarnoksiężnika. Owa przepowiednia została niegdyś spisana przez starego mędrca. Mówiła ona o powrocie złych mocy i zagładzie Atlantydy. Ów sądny dzień właśnie nadszedł.

Tak oto przedstawia się historyjka do gry „Atlantyda", która łączy elementy gry labiryntowej i zręcznościowej. Ty, jako śmiałek, wcielasz się w rycerza o złotej zbroi. Aby pokonać czarnoksiężnika, musisz zebrać 160 diamentów porozrzucanych po całym zamku. W wykonaniu tego zadania przeszkadzają Ci ptaki, stwory podobne do ludzi, zapadnie, no i oczywiście sam labirynt. Ptaki i stwory możesz unicestwiać rzucając w nie gwiazdkę, przez zapadnie zaś musisz przechodzić w odpowiednim momencie. Oprócz diamentów możesz zbierać jabłka i napoje, które dodają Ci energii oraz klucze, którymi otwierasz drzwi lub zapadnie. W kazamatach zamku są także papirusy. Na nich wypisane są podpowiedzi i ostrzeżenia. Teraz kilka wskazówek:

– niektóre mury można skruszyć strzałem,

– niektóre przejścia są niewidoczne,

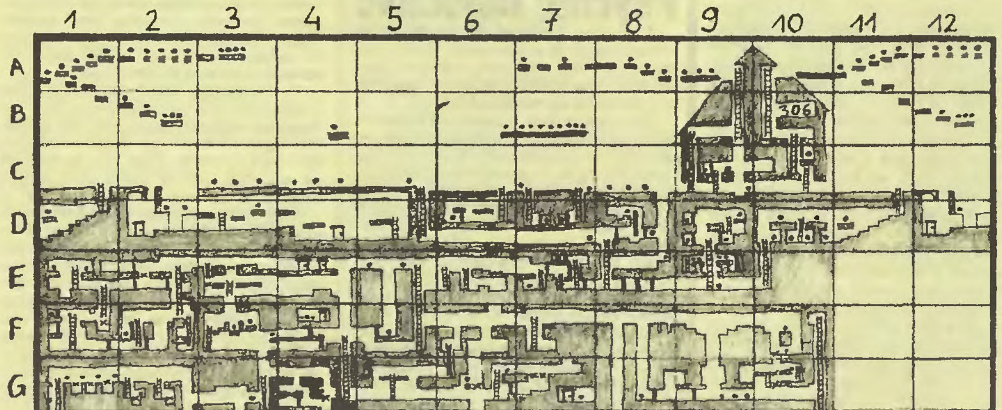
– niektóre dźwignie otwierają więcej niż jedne drzwi,

– czasami diamenty ukazują się po zebraniu papirusa, czy innej rzeczy.

Czas na ocenę gry, więc – nie ma mowy o tym, żeby autor gry, pan Sławomir Jurałowicz, nie słyszał o grze „Gods", gdyż „Atlantyda" jest kopią pomysłu tej gry. Jak na polską produkcję mieści się w grach średnich, dlatego, gdyż nie zachwyca grafiką, a muzyki trochę mało, ale pomijając te wady i przypominając o tym, że gra jest wzorowana na „Gods", polecam ją wszystkim, którzy lubią gry labiryntowe.

Grzegorz Maczuga

Komputer: Amiga (1 MB)



S-START • -DIAMENTY ✕-ZAPADNIE I-DRZWI ⊟-DRZWI ‡-DRABINKA



AMIGA

st	Alien Target (3 d)	23,60
st	Arnie II	19,90
log	Brydż	19,90
st	Eskadra (2 d)	23,60
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	14,00
sp	International Soccer	19,90
man	Liga Polska Manager (3 d)	23,60
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
zr, log	Mega Blast	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	23,60
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
prz	Sen (3 d)	23,60
zr, log	Sink or Swim (2 d)	19,90
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60

PC

str	Bastion	49,90
sp	Body Slam Wrestling	23,60
prz	Dom Spokojnej Starości	36,30
sp	International Soccer	23,60
str	Kosmos	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc	49,90
prz	Sfinx	49,90
prz	Skaut Kwatermaster	36,30
st	Stalowe Nerwy	36,30
str	Starship Command	49,90
prz	Sołtys (3 dyskietki)	36,30
st	The Machines	23,60
st	Tyrian	36,30
prz	Wilkołak	36,30

L.K. AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł.
Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

TOP SECRET

Polanie

Zanurz się w mroczny świat przodków ...

Strategia
w najlepszym wydaniu
na IBM PC



- pierwsza polska gra strategiczna z kierowaniem poszczególnymi postaciami
- niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków
- perfekcyjna oprawa graficzna
- wyraziście podkreślająca nastrój muzyka i dźwięk
- intuicyjny sposób wydawania poleceń



Już tu są.
Nie uciekniesz przed nimi,
nie ukryjesz się.
Nie masz szans.
Do perfekcji doprowadzili
wojenne rzemiosło.
Ujarzmili potworną moc ...
Przyłącz się, dowódź i zwyciężaj!
Wśród krwi i ciał pokonanych
brnij naprzód, aż dostrzeżesz
na horyzoncie nadmorskie wydmy ...

PLAY-BOX '96
NAJLEPSZA PREMIERA

WYGRALIŚMY PLAY-BOX!
WYGRAJ Z NAMI I TY!

Wkrótce rozszerzona wersja na CD!
Dla posiadaczy wersji dyskietkowych będzie dostępny upgrade w korzystnej cenie.

Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.
Cena wersji dyskietkowej: 55 PLN (VAT i koszty przesyłki wliczone).

Hurtownia Oprogramowania USER
31-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31
tel. (012) 66 69 22, tel/fax (012) 66 88 54

USER

Jest taktycznie

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika



marszałek Rydz-Śmigły
takia gry się nie zdarzają
96-100 %

generał Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Harmaszewski
bardzo dobra
81-85%

kapitan Kloss
dobra
71-80%

porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jeleń
kiepska
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czereśniak
aaaaaaaaaa!
1-20%

Polanie

Zadanie jest proste – wybić wszystko co się rusza po to, by zdobyć panowanie nad całą Polską. Do tego wprawdzie dochodzi legenda, mówiąca o zdradzie, podboju i zemście, ale odłóżmy ją na bok – jeśli zaczniecie grać sami ją poznacie, gdyż jej kawałki pojawiają się w postaci krótkich (i co nieco grafomańskich) tekstów przed i po każdym etapie. Zamiast zajmować się legendą, weźmy się za samą grę.

A pełnimy w niej rolę przywódcy plemienia Polan – wydajemy swoim ludziom rozkazy, zarządzamy ekonomią i decydujemy, komu następnemu dokopać. Wszystko w oparciu o niemal identyczne zasady jak w „Warcrafcie" – i żeby uniknąć niejasności, napiszę od razu – „Polanie" to niemal kalka „Warcrafta", pod względem stopnia rozbudowania nieco słabsza od pierwszej części zmagań ludzi z orkami.

Cała nasza ekonomia opierać się będzie o... mleko. Żeby mieć mleko, trzeba mieć – jak nietrudno zgadnąć – krowy. Krowy dają mleko jak mają do swej dyspozycji oborę i pastwisko. Oborę może zbudować drwal (pod warunkiem, że ma wystarczającą ilość mleka), żeby dorobić się pierwszej krowy też potrzeba trochę mleka – na szczęście zawsze zaczynamy z pewnym jego zapasem, akurat takim, żeby można było zacząć. Z pastwiskami na ogół nie ma kłopotów, ziemię mamy w Polsce żyzną, choć czasem trzeba się trochę pogimnastykować gdy wkoło lasy albo skalki. To mniej więcej cala ekonomia – krowy dają mleko, drwale budują obory, w oborach umieszczamy nowe krowy, krowy dają nowe mleko, trawa odrasta (nie za szybko, ale zawsze), mleka przybywa – żyć, nie umierać.

Jest tylko jedno ale – od czasu do czasu pojawia się grupka kilku, kilkunastu panów w ubrankach innego koloru niż nasze i robią wszystko, żeby zrobić nam krzywdę. Krzywda na ogół polega na wybiciu krów, drwali i zburzeniu wszystkich budynków – co oznacza koniec marzeń o wielkości Polan i zmusza nas do przeczytania kolejnego tekstu o krwi wypływającej z rozciętego brzucha...

Na szczęście my też nie jesteśmy bezbronni. W miarę postępów ekonomicznych do naszej dyspozycji staną piechota lekka (drwale) i nieco cięższa (miecznicy), strzelcy wyposażeni w broń automatyczną mało- (myśliwi) i wielkokalibrową (dzidziarze, zwani dla niepoznaki oszczepnikami), artyleria lekka (kapłanki) i ciężka (kapłani) oraz wojska pancerne (rycerz). Jak nietrudno się domyśleć, cały problem polega na tym, żeby się ich możliwie szybko dorobić, zanim ktoś inny zdąży nam zrobić krzywdę, o której była mowa powyżej.

Gwoli ścisłości muszę dodać, że nie we wszystkich misjach (nie wiedzieć czemu tak mi się nazwały kolejne podboje) jesteśmy zmuszeni do budowania i hodowli – zdarza się, że dysponujemy ściśle określonymi siłami i tylko nimi musimy sobie dać radę z przeciwnikiem. Zakończenie misji wcale nie musi oznaczać konieczności wybicia wszystkich do przeciwników – może to być równie dobrze odbicie z rąk przeciwnika kapłana (albo kapłanki) i doprowadzenie go (jej) w odpowiednie miejsce. W tych misjach na ogół najistotniejszy jest dobór trasy, którą będzie się poruszać nasza drużyna – może się udać uniknąć części sił wroga, albo zahaczyć po drodze o święte miejsca w których zregenerujemy nadwrężone siły swoich wojów.

Misje z elementem ekonomicznym stanowią jednak większość i o nich jeszcze kilka słów. Na samym początku gry, kiedy nie mamy jeszcze dostępu do wszystkich typów budynków, a co za tym idzie nie możemy się dorobić palisady ani wojów, że o rycerzu nie wspomnę, nie ma żadnych reguł, określających jak grać, żeby wygrać. Sytuacja zmienia się później, kiedy już możemy wybudować chatę wojów. Chata pozwala bowiem na zbudowanie palisady, która – w połączeniu z naturalnymi przeszkodami te-







1 Polanie

renowymi (góry, drzewa, woda) może skutecznie odgrodzić naszą wieś od przeciwnika. Na najniższym poziomie trudności nie zdarzyło mi się ani razu, żeby przeciwnik wszedł do wsi ogrodzonej pali-



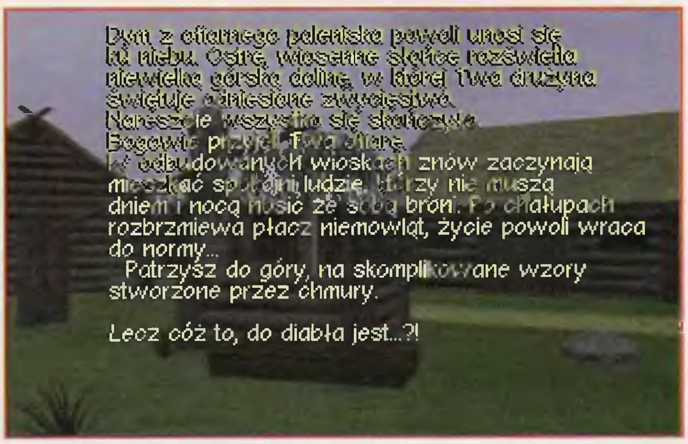












sadą – chyba, że palisada została przypadkowo uszkodzona przez kule ogniste któregoś z kapłanów.

To zresztą jest od pewnego momentu jedyny sposób na to, żeby wygrać – na samym początku zbudować palisadę. Niektóre misje musiałem zaczynać po kilkanaście razy, zanim mi się to udało – czasem wystarczyło się dobrze skupić nad maksymalnie efektywnym wykorzystaniem czasu, jaki miał między początkiem gry a pierwszym atakiem, czasem pomaga odciągnięcie uwagi przeciwnika przez myśliwego, który zazwyczaj nie przeżywa takiej operacji. Nie ma tu żadnej reguły (i dobrze, byłoby zbyt nudno), trzeba próbować, nie zawsze potrzebna jest palisada ze wszystkich stron, czasem wystarczy odgrodzić tylko jedno przejście, pozostawiając na początek pozostałe otwarte.

Kiedy już mamy palisadę, gra potrafi stać się nudna – ale to tylko pod warunkiem, że glupio weźmiemy się za bicie przeciwnika. Klasyczna sytuacja wygląda następująco – atakujemy swoimi silami siły wroga, wybijamy wszystkich, ale przy okazji giną i nasi. Zanim dorobimy się kolejnej armii (no, połoddziału) i wyślemy ją w stronę wsi przeciwnika, on też się zdążył odkuć – tak można grać w nieskończoność. Żeby skończyć szybko, trzeba się wykazać pomyślunkiem – albo zbudować taaaaką armię, której nic się nie oprze. Nie zawsze jest na to miejsce – zdarza się, że nasza wieś musi się gnieździć na małym splachetku ziemi, na którym nie sposób postawić więcej niż kilku chat. Wtedy już tylko inteligencja może pomóc...

Jednym ze sposobów na zwycięstwo jest w takich sytuacjach palisada jako element budów obronnych – arkany, parkany, barbakany, kliny, bliny, liny z plasteliny itd. Można odgradzać po trochu coraz większy obszar i budować na nim kolejne chaty, można też próbować... zamknąć palisadą oddziały przeciwnika (ponieważ przeciwnik nie rozbudowuje wsi, nie może przekroczyć pewnej liczebności, jeśli uda się zamknąć całe jego siły palisadą, można mu zniszczyć wszystkie budynki, a potem to już mięta...) Można też zbudować klasyczny barbakan i wybić wroga korzystając wyłącznie z dzidziarzy i łuczników, którzy zrobią to bez nastawiania karku, a potem nasi pójdą do drugiej wsi i zrobią tam porządek. Takie budowle mają jedną, niemiłą wadę – ze względu na błąd w grze czasem trzeba się zdrowo napocić, żeby zniszczyć palisadę w określonym miejscu – warto wtedy próbować tuż obok, albo jeszcze trochę dalej, w końcu zawsze się udaje.

Najważniejszym elementem zwycięstwa jest niszczenie wsi przeciwnika – każda zniszczona chałupa to o kilku wojów stanowiących zagrożenie mniej. Do niszczenia chałup najlepiej wysyłać kilku kapłanów, który świetnie sprawdzają się jako buldożery – ale wymagają osłony, w dodatku inteligentnie prowadzonej, bo dziadki w ferworze walki spalą wszsytko dookoła siebie, łącznie z własną osłoną. Przy okazji warto może wspomnieć o charakterystyce postaci – pomijając już to, ze poruszają się one z różnymi prędkościami, nadają się do atakowania różnych celów. Najważniejszą zasadą jest taka – wszystkich wyposażonych w broń miotającą można łatwo załatwić z bliska bronią białą, pozostałych najlepiej załatwiać zmasowanym ogniem z daleka.

No proszę, niby narzekałem że gra taka skromna, a tu już mi się kończy miejsce, a ja jeszcze ma kilka kilo uwag – jak choćby ta, że w jednym z północnych scenariuszy (taki z małą ilością trawy) można zaatakować od razu, na rympał – jeśli uda się wybić krowy i nielicznych obrońców, co nie jest trudne wobec przewagi liczebnej jaką się dysponuje, zwycięstwo ma się w kieszeni.

Jako że miejsce się kończy, nadszedl czas podsumowania. „Polanie” – przy zachowaniu wszelkich proporcji – to świetna gra. Może grafika nieco odstaje od tego do czego przywykliśmy, może w dźwiękach słychać akademik, w którym były nagrywane, może w końcu zabrakło pieniędzy na to, żeby rozbudować „Polan” o kilka więcej typów postaci i budowli, zwiększających wybór jakim się dysponuje – jednak wszystko zrobiono starannie, traktując grę i gracza poważnie, tak jak na to zasługuje. Naprawdę warto obejrzeć.

Borek

P.S. Właśnie otrzymaliśmy update gry, który umożliwia budowanie mostów, grupowanie oddziałów i usuwa kilka błędów.

Producent: USER
Rok wydania 1996
Komputer, na którym chadza: 486, 4 MB RAM-u

Jest taktycznie

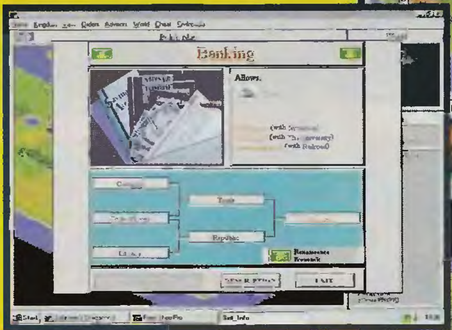
Nil sine magno labore dedit morthlibus
(Nic natura nie daje ludziom bez wielkiego trudu)
Horacy

Po sukcesie pierwszej „Cywilizacji" i rozczarowaniu „Kolonizacją" nie podziewałem się, że sequel tej pierwszej może okazać się czymś nowym i świeżym. Oczywiście nie stanowi on zaskoczenia na miarę pierwowzoru, ale tydzień spędzony na ciągłym budowaniu zrębów nowej polskiej cywilizacji utwierdził mnie w przekonaniu, że warto grze poświęcić czas. I to znacznie dłuższy.

Katalog nowinek

Cel gry nie zmienił się ani trochę. Nadal zaczynamy kilka tysięcy lat przed naszą erą, by zakładając miasta, rozbudowując je, prowadząc badania naukowe i gromadząc pieniądze dotrwać do roku 2000 (lub jeszcze dłużej) i stać się jedyną cywilizacją na Ziemi lub wysłać swych przedstawicieli do najbliższego układu słonecznego.

Zmieniła się jednak nieco filozofia gry – przy zachowaniu równowagi między ekonomią, walką i dyplomacją sprawiono, że walka



przestała być narzędziem niezbędnym do wygrania. W „Civ 2" nie trzeba bowiem za wszelką cenę walczyć z sąsiadami o ziemię (przy wybraniu malej mapy to twierdzenie jest oczywiście nieprawdziwe). Jeśli jednak wybierzemy największy z trzech dostępnych rozmiarów map, okaże się, iż można zbudować potężne państwo szanując prawo innych do rozwoju. Jest to bardzo ważne, gdyż znacznie rozbudowano część dyplomatyczną. Jeśli nasze sąsiedztwo stanie się uciążliwe dla innych państw, zaczną się one organizować, a ich możliwości w tym względzie są daleko większe niż w „Civ 1". Prócz zawarcia pokoju mogą wymieniać między sobą osiągnięcia naukowe, obdarowywać się bronią, wymieniać mapy. Osobiście mile mnie połechtało, gdy Francja i Indie zawarły „Pakt Tours" wymierzony „przeciw agresywnej polityce Polski". Potem kolejne państwa zawierały podobne układy, a koniec okazał się dość smutny: wszystkie nawiązały ze sobą ścisłą współpracę naukowo-techniczną i wspólnie przystępowały do wojny. Było ciężko.

Militaria również wpłynęły na zdynamizowanie naszych działań. Przede wszystkim przybyło wiele oddziałów wojskowych umożliwiających szybki atak (pociski Cruise, piechota morska, atakująca wprost ze statków, spadochroniarze, którzy mogą pokonać do 11 kwadratów podczas tury, czy wreszcie szpiedzy wnikający do miast, mogący poruszać się o 3 pola). W czasach współczesnych możemy więc oczekiwać ataków właściwie w każdej chwili.

Przez dodanie nowych jednostek zniknęły też wielkie różnice między kolejnymi generacjami broni (np. rycerz 4 pkt ataku i czołg 10 pkt ataku). Wynalezienie czołgu nie stanowi już wielkiego skoku cywilizacyjnego i nie daje możliwości rozbicia wszystkich w proch i pył.

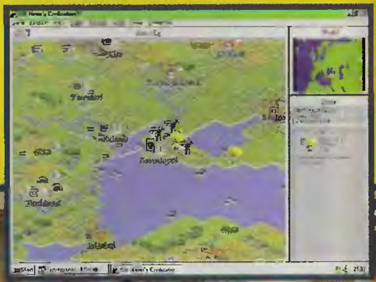
Zmianie uległ też sposób walki. Oczywiście tradycjonaliści nie muszą rezygnować ze swych przyzwyczajeń i po jednym uderzeniu widzieć, kto pozostał żywy na polu bitwy. Mnie jednak bardzo spodobał się nowy sposób polegający na wymianie ognia między jednostkami aż do rozbicia jednej. Druga zazwyczaj zostaje uszkodzona, co ogranicza jej mobilność i odporność na kolejne ataki. Jej naprawa odbywa się automatycznie po wejściu do miasta wyposażonego w koszary, port lub lotnisko, zależnie od typu jednostki.

W ekonomii rewolucję, moim zdaniem, stanowi wprowadzenie przystani (pozwala czerpać więcej pożywienia z morza) i platformy wiertniczej (umożliwia produkcję przemysłową na wodzie). Dzięki nim nadmorskie miasta nie są już skazane na wegetację i mogą się normalnie rozwijać, o co trudno było w „Civ 1".

Scenariusze i edytory

Mimo iż gra oferuje generowanie map i to z możliwością wskazania czy chcemy grać w świecie kontynentów, archipelagów, czy wysp, czy świat ten ma być płaski czy okrągły, mimo że dodano do gry kilka gotowych map (świata, Europy, basenu Morza Śródziemnego, basenu Pacyfiku, ziem podbitych przez

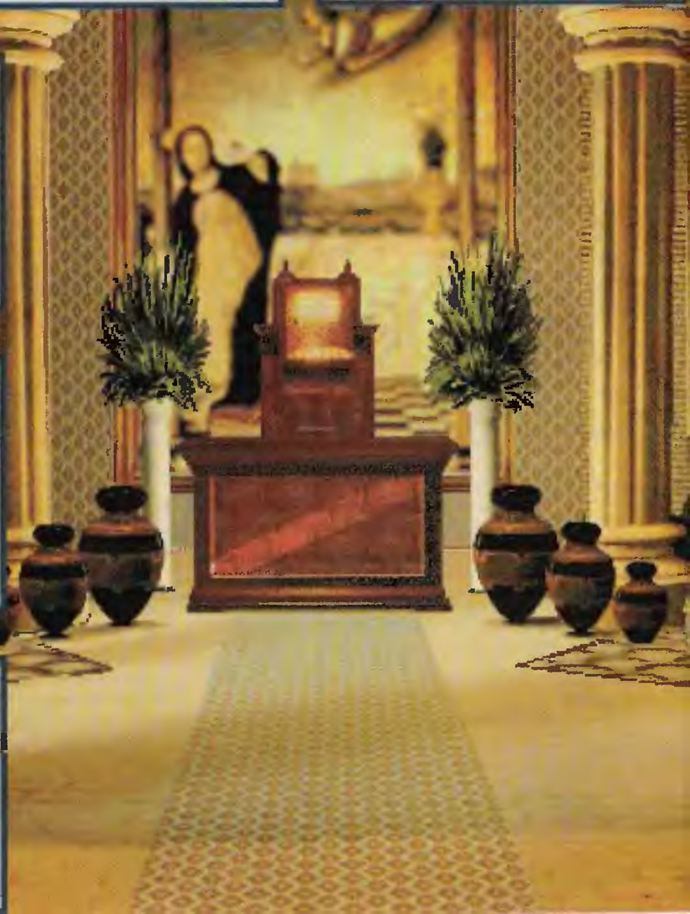












1 Civilization 2

Aleksandra Wielkiego) i pomimo dołączenia dwóch krótkich scenariuszy (II wojna światowa i czasy rzymskie), rządzących się swymi własnymi prawami, w „Civ 2" dołożono osobny edytor map, w którym możemy sobie dość wygodnie wyrysować własny świat o niemal dowolnym rozmiarze i zaznaczyć punkty początkowe, z których zaczynają walkę o przetrwanie poszczególne cywilizacje.

Dla wszystkich, którym się nie wiedzie podczas samej gry przygotowano Cheat Menu. Oczywiście korzystający z niego zostanie napiętnowany przez program (wynik końcowy opatrzony będzie odnotacją o korzystaniu ze sztuczek), ale pozwala zrobić dokładnie wszystko począwszy od prozaicznych czynności typu dopisanie pieniędzy, zgładzenie szczególnie nielubianej cywilizacji czy cofnięcie daty, po wyrafinowane zmiany naszej reputacji w oczach przywódców innych państw czy zmiany reguł gry. Prawdziwą siłą Cheat Menu jest jednak tworzenie gotowych scenariuszy.

Osiągnięcia cywilizacyjne

1. Prowokacja. Jeśli w ustroju demokratycznym lub republikańskim chcemy rozpocząć wojnę, na którą nie zgadza się senat, należy wkroczyć w strefę ekonomiczną państwa (2 kwadraty od należącego do niego miasta), które chcemy zaatakować. Nie należy reagować na prośby o usunięcie jednostek ze spornego terenu. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostaniemy w końcu zaatakowani. Chcąc zachować za wszelką cenę pokój (czujemy ogólną słabość naszego organizmu państwowego) nie należy natomiast zmuszać do wycofania wojsk, które się zadomowiły w okolicy naszego miasta, ponieważ grozi to wojną.

2. Ataki z morza. Niezbyt wskazane jest atakowanie okrętami miast wyposażonych w fortece nadbrzeżne. Lepiej wtedy użyć lotnictwa i wojsk lądowych.

Cywilizacja rośnie

W wywiadzie udzielonym magazynowi „PC Gamer" Sir Meier zapytany o prostotę reguł gry powiedział „Przedkładamy funkcjonalność nad piękno, ale miło byłoby osiągnąć i jedno, i drugie". Po dłuższym kontakcie z „Civ 2" mogę powiedzieć, że z pewnością piękno osiągnął. Prezentująca się wspaniale trójwymiarowa mapa (zawiódł mnie jedynie nieszczególny widok miasta), wstawki filmowe, znakomite dźwięki (kiedy ryczały słonie, wszyscy w domu pytali, co dają w telewizji; można posłuchać też fragmentu Szekspira). Jednak pierwszego kryterium Sida, funkcjonalności, nie udało się do końca spełnić. Co do reguł – zgoda. Jasne, proste, czytelne, dobrze objaśnione. Gorzej z wykonaniem. Obok bardzo pomocnej i dobrze przygotowanej, hypertekstowej Civilopedii, pojawiły się bowiem problemy z wyszukaniem miasta (program podaje listę nazw nie sortując jej alfabetycznie) i poruszaniem się (do końca miałem problemy z trafieniem w pożądany kwadracik). Nie do końca usatysfakcjonowała mnie obsługa edytora map (to ciągłe trzymanie Shifta). Z drobiazgów merytorycznych czasem bawi połączenie niektórych wynalazków z ulepszeniami, które można dzięki nim wykonać (np. miniaturyzacja i powstająca dzięki niej platforma wiertnicza) czy stwierdzenie, że w ustroju komunistycznym z definicji nie ma korupcji.

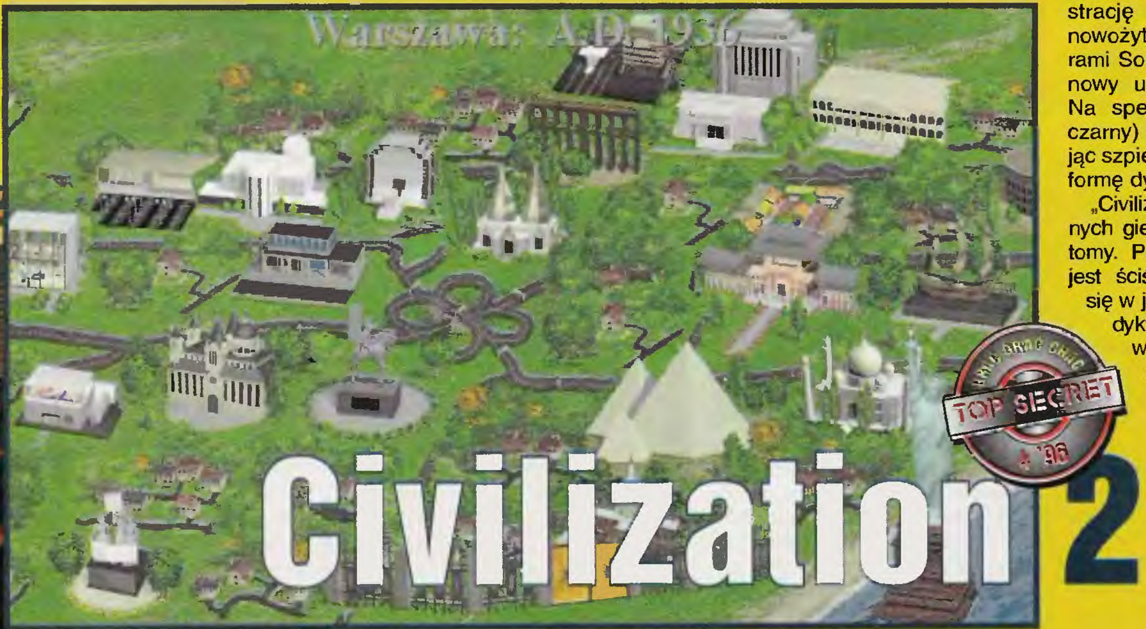
Mimo tych wszystkich potknięć i niedociągnięć, nielicznych przy rozmiarze gry, nowa „Cywilizacja" z pewnością jest znacznie lepszym produktem od swej poprzedniczki. Na pochwałę zasługuje w pierwszym rzędzie sztuczna inteligencja i dodanie jednego poziomu trudności, dzięki czemu gra przestała być dziecinnie łatwa. Wyraża się to chociażby łączeniem się ludów sterowanych przez komputer w koalicje w obliczu zagrożenia, ale także odpowiadaniem pięknym za nadobne – jeśli my łamiemy zawarte umowy dyplomatyczne, nie możemy się spodziewać niczego innego ze strony graczy komputerowych.

Ujęło mnie również dopasowanie mapy przed rozpoczęciem gry. Jeśli zdecydujemy się rozpocząć tworzenie cywilizacji, zostaniemy dokładnie wypytani o szereg szczegółów (wielkość mapy, nazwę cywilizacji, klimat, wielkość lądów, a nawet tytuły, jakimi program będzie się do nas, jako do władcy zwracał przy kolejnych ustrojach politycznych).

Zdecydowanie na plus należy również zapisać dążenie do aktualności i humor. To pierwsze można odnaleźć oglądając demonstrację niezadowolenia czasów nowożytnych, idącą pod sztandarami Solidarności lub odkrywając nowy ustrój – fundamentalizm. Na specyficzny humor (raczej czarny) można natrafić wynajdując szpiega, który stanowi wyższą formę dyplomaty.

„Civilization 2" należy do nielicznych gier, o których można pisać tomy. Ponieważ miejsce w „JT!" jest ściśle limitowane, postaram się w jednym zdaniu wydać werdykt: magii starej cywilizacji w nowym produkcie nie utracono; wzmocniona nową szatą graficzną i dźwiękową oraz rozbudowanymi możliwościami czyniącymi grę bardziej dynamiczną od pierwowzoru, sprawiła, iż w „Civ2" gra się świetnie. To trzeba zobaczyć, a jeśli się już zobaczy, z pewnością trudno będzie się oderwać, tym bardziej, że IPS CG wyda ją w wersji całkowicie i absolutnie spolszczonej, czego życzy Wam

Sir Haszak



3. Strefa ekonomiczna. Jedynym skutecznym sposobem zabezpieczenia miast przed wejściem w szkodę wrogich oddziałów jest budowa fortec w odległości 2 kwadratów od miasta i obsadzenie ich wojskiem.

4. Partyzanci. W czasach nowożytnych atakując miasto przeciwnika należy zgromadzić siły średnio dwa razy większe niż potrzebne do jego zdobycia. Nadwyżka wojsk służyć będzie do rozbijania partyzantów, pojawiających się zaraz po zajęciu miasta. Jeśli ich nie zlikwidujemy, okolice miasta zostaną zniszczone (znikną irygacja i drogi).



Producent: Microprose
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputery, na których chadza: 486, 4 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1 lub Windows '95; zalecane Pentium, 8 MB RAM

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował ***Sir Haszak***, potwierdził ***Emilusssssss***.

Jest taktycznie

Nazwa produktu z pewnością wszystkim miłośnikom strategii jest dziwnie znajoma, mimo że nie zagrali w grę ani minuty. Nic dziwnego, bowiem firma Mindscape po sukcesie „Panzer Generala" i wydaniu ostatnio „Allied Generala" postanowiła jeszcze raz skorzystać ze sprawdzonego engine'u.



Tym razem zapominamy o zmaganiach wojennych i przenosimy się, jak sam tytuł wskazuje, w świat fantasy. Śmiałka, który zapuściłby się do krainy gry czeka dowodzenie oddziałem najemników, z którym musi przemaszerować przez 6 krain o różnych warunkach klimatycznych. Na końcu każdej z nich czeka jej władca w swym zamku, zawierającym sporo pieniędzy. Wędrówka odbywać się będzie od bitwy do bitwy, a uzasadni ją wątła nić fabuły, będąca zresztą w grze sprawą drugorzędną.

Nowy świat

Od razu musimy się zdeklarować czy staniemy po stronie Dobra czy Zła i kim chcemy być: magiem, rycerzem, czy barbarzyńcą. Nasz oddział, początkowo nieliczny, z czasem zapełni się elfami, krasnoludami, smokami, rycerzami, orlami i balistami (po stronie Zła będą to szczuroludzie, latające węże, szkielety czy nieśmiertelni). Wzrost jego liczebności zależy od naszej zasobności finansowej, a ta z kolei od powodzenia naszych poczynań na polach bitew (choć zdarza się, że na czas jednej kampanii przyłączają się do nas ochotnicy). Za każde zdobycie miasta, wygranie kampanii i wygranie całej bitwy otrzymujemy pieniądze. Możemy przeznaczyć je na bieżące wydatki (zakup nowych jednostek, ulepszanie starych) lub zainwestować w badania nad nowymi „technologiami" (w kolejnych bitwach wróg dysponuje coraz lepszym „sprzętem").

Prócz zdobywania miast i zagarniania znajdujących się w nich pieniędzy, naszym zadaniem jest także eksploracja pieczar, świątyń, wież i stonehenge'opodobnych zwalisk głazów, gdzie często można znaleźć magiczne przedmioty. Te, wręczone oddziałom, zwiększają ich siłę ataku, obrony, czy magii (tej ostatniej oczywiście w świecie fantasy nie mogło zabraknąć).

Dość ciekawie w grze rozwiązano straty armii. Oddziały mogą mieć zabitych i rannych (po każdym starciu program informuje nas o rodzaju i ilości strat jednostki). Rannych można leczyć bądź przy pomocy magii, bądź odrywając się od przeciwnika i odpoczywając jedną turę, co wydaje mi się dość ciekawym i świeżym pomysłem, odciskającym piętno na strategii gry.

Garść rad

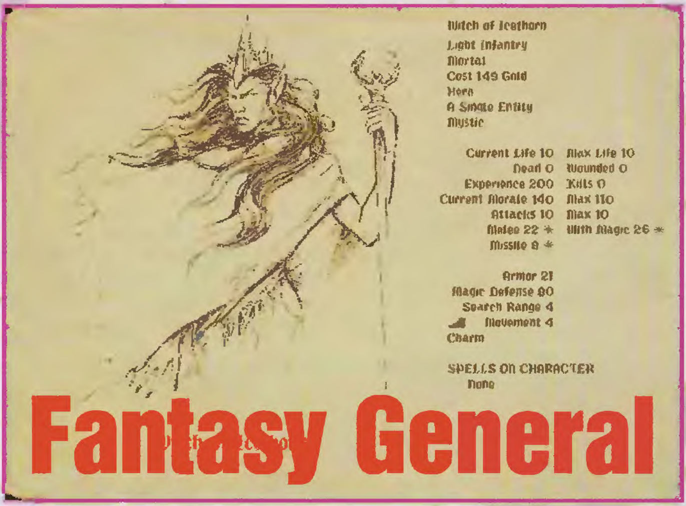
1. W miarę możliwości trzymać szyk: w pierwszej linii piechota, zaraz za nią łucznicy (atakujący musi zająć się piechotą, zazwyczaj odporną na ataki, a dodatkowo otrzymuje prezent od łuczników w postaci ognia zaporowego). Kawalerii używać albo do rozpoznania, albo do pościgu jednostek pierzchających po ataku; wystawiona w pierwszej linii szybko staje się łupem wroga.

2. Koncentrować się na zniszczeniu kolejnych jednostek (atakować jedną jednostkę do jej zniknięcia z pola bitwy) i nie dać oderwać się rannym (rola jednostek latających i kawalerii). Dla odmiany swoje jednostki z rannymi chować na zapleczu i tam regenerować, wystawiając w pierwszej linii świeże.

3. Podczas ataku tak dobierać jego kierunek, by wycofująca się jednostka nie uciekła poza zasięg ataku innych jednostek znajdujących się w pobliżu (np. nie zaganiać wroga w góry czy dżunglę).

4. Duże znacznie ma prawidłowe rozmieszczenie naszych sił na początku bitwy, a to przy braku podglądu jednostek nieprzyjaciela jest dość trudne. Należy zdać się na intuicję i początkowo nie dzielić wojsk na zbyt małe grupy.

Fantasy General











Podsumowanie

Jeśli miałbym ocenić nowatorskość „Fantasy Generala", to po najbliższej kropce złożyłbym swój podpis i to byłby koniec recenzji. Trzeba jednak oddać grze sprawiedliwość i ocenić nie jako wydarzenie roku, ale jako kolejną grę strategiczną. W tym ujęciu jawi się jako produkt solidny, bardzo wciągający, po prostu godny polecenia.

Składa się na to całkiem niezła inteligencja komputera (choć czasami aż się prosi o jakiś zagon na tyły wroga; komputer nie korzysta z takich okazji), scenariusze dobrze dobrane pod względem narastającego stopnia trudności, bardzo elastyczne dysponowanie finansami, zerwanie z niewolniczym trzymaniem się porządku „faza ruchu, faza ataku", co pozwala lepiej zaplanować poszczególne tury, ale przede wszystkim szczególna atmosfera tajemniczości przy wyłączonym podglądzie jednostek wroga pozostających poza polem widzenia naszych oddziałów. Wtedy wróg wynurza się niespodzianie z krzaków w różnych dziwnych miejscach, by po krótkiej potyczce zniknąć. Do tego klimatu dostosowano mapy obfitujące w efemeryczne rzeczki i ścieżki znikąd biorące swój początek i prowadzące wędrowców donikąd. Szkoda, że z tego nastroju skutecznie wybija muzyka uroczysta, monumentalna, z chórem, pasująca bardziej do wielkiego starcia dwóch stojących naprzeciw siebie wielkich armii, niż do pojedynczych oddziałów cichcem przemykających między krzakami.

Moim zdaniem brak klimatu jest chyba najpoważniejszą wadą „Fantasy Generala" (dodatkowo wprowadzenie karabinów maszynowych, dość rzadkich w takich produkcjach). Dla prawdziwego stratega nie powinno to mieć jednak większego znaczenia.

Sir Haszak



Producent: Mindscape
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: Digital Multimedia Group
Komputery, na których chadza: CD, 486, 8 MB



1 Fantasy General
2 Battleground Ardennes
3 Warlords II Deluxe

Battleground: Ardennes



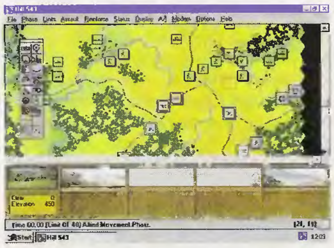
„Battleground: Ardennes" to następna planszówka przeniesiona na komputer. Wykonaniem graficznym bardzo przypomina gry z serii „V for Victory". Jednostki mają podobne żetony, a i teren jakiś znajomy. Różnice pomiędzy tymi dwoma seriami („Battleground" i „V4V") są jednak dość duże.

Po pierwsze i chyba najważniejsze w „BA" możemy zmienić widok ze zwykłego (dostępnego w większości gier strategicznych, jak „Panzer General" czy „V4V") na widok trójwymiarowy. Jednostki wtedy widzimy nie jako żetony, lecz jako figurki. Pomaga to często we właściwej ocenie sytuacji oraz dodaje grze realizmu (jednostki w dolinach nie widzą przeciwnika idącego górą). Wpływa to bardzo na strategię i planowanie walki. Zaczynają mieć sens operacje, o których marzył każdy strateg. Nareszcie można schować swoje jednostki za wzgórzem i z zasadzki wyciąć w pień nieświadomego wroga. Rzuca to zupełnie nowe światło na strategiczne gry planszowe.

Na pochwałę zasługują także filmiki ukazujące się podczas oddawania strzałów przez poszczególne oddziały (w porównaniu do tych z „PG", czy nawet „AG" są bardzo ładne).

Przechodząc jednak do rzeczy: mamy do wyboru 27 scenariuszy (łącznie z treningowymi) rozciągających się w czasie od 16 grudnia do 2 stycznia. Dowodzić możemy wojskami obu stron (jak zwykle Przymierza i Osi). Wybieramy także stopień inteligencji komputerowego przeciwnika (jeśli nie gramy z człowiekiem).

Gra jest podzielona na 6 faz: przygotowania do strzału (Prep Fire), ruchu (Movement), obronnego ognia (Defensive Fire), ofensywnego ognia (Offensive Fire), ataku (Assault) oraz faza ru-



chu jednostek zmechanizowanych (Mechanized Phase). Teoretycznie schemat nie różni się prawie wcale od tego w „V4V". Ruszamy się jednostkami, atakujemy oraz jesteśmy atakowani. Dla człowieka, który stykał się z tak dynamicznymi grami jak „Command & Conquer" lub „Warcraft", „Battleground" może wydawać się trochę zbyt statyczny, ale miłośników planszówek z pewnością zadowoli.

Poważną wadą tego programu jest beznadziejny panel sterowania. Dziesiątki komend oraz powikłany sposób wydawania poleceń jednostkom sprawiają, że po pewnym czasie gracz ma po prostu ochotę strzelić sobie w łeb.

Grę tę mogę polecić osobom, które nie przywiązują wagi do dużej dynamiki gry. Mimo tego, że „Battleground" nie przypadło mi raczej do gustu, nie mogę powiedzieć, że jest to gra, w którą nie warto zagrać.

Aragorn

Producent: Empire/Talon Soft
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: MarkSoft (koniec kwietnia, początek maja)
Komputer, na którym chodzi: 386 DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM

Warlords II Deluxe

Dawno, dawno temu pierwsza część „Warlorda" podbiła serca wszystkich miłośników strategii. Podobnie było z drugą jego częścią: stała się hitem. Teraz nadszedł czas na kontynuację zmagań warlordów, tym razem w wersji Deluxe. Czy powtórzy ona sukcesy poprzednich części? Zobaczymy.

Zasady gry nie zmieniły się właściwie wcale. Cel jest jeden: opanowanie danej krainy. Natomiast zmieniła się oprawa graficzna.



Wszystko jest w HI-RES i wygląda świetnie. Niestety, podwyższenie rozdzielczości pociągnęło za sobą wymagania sprzętowe. Gra na gorszym sprzęcie od 486 DX2 to katorga. Takie są prawa rynku. Ponadto na płytce z grą znajdziemy edytor do własnych plansz, jednostek



i wszystkiego czego sobie zażyczymy. To jest to, na co większość miłośników „Warlorda" (w tym i ja) czekała z utęsknieniem.

Jako nowość w grach z tego cyklu jest demo początkowe oraz mglista fabuła. Jakiś zachrypnięty bałwan w rogatym hełmie zwołuje wojowników i oznajmia im, że znalazł nowe krainy do podbicia. Lepszy byłby zupełny brak fabuły niż taka chała. Nad samą grą nie ma co się rozwodzić, wojskami zbudowanymi w naszych miastach zdobywamy miasta wroga, w których z kolei budujemy następne jednostki. Niby banalne, a wciąga. Tym bardziej jeśli bijemy się na swoim własnym scenariuszu, który znamy na wylot.

Edytor scenariuszy jest bardzo dobry. Daje szeroki wachlarz możliwości: od budowy własnych map do tworzenia zupełnie nowych typów terenu. Ale od początku: mamy do wyboru dwa edytory. Pierwszy do tworzenia nowych typów terenu i drugi do edycji map i oddziałów. O ile z tego pierwszego korzystają jedynie zapaleńcy, to drugi jest nieoceniony. Z jego pomocą można przenieść na ekran komputera mapę dowolnego obszaru z atlasu lub po prostu z książki (np. z „Władcy Pierścieni"). Można dowolnie rysować i obdarzać siłą jednostki. Stworzyć własne lub przenieść do komputera oddziały z książki (np. z „Władcy Pierścieni"). Gra na takim scenariuszu przyniesie z pewnością dużo więcej przyjemności.

Wszystkim tym, którzy chcieli przenieść jakieś pole bitwy do komputera gorąco polecam „Warlorda". Sam jestem fanatykiem Tolkiena i stworzyłem scenariusz do „Warlorda" : „Middle Earth" – grało się w niego fantastycznie.

Aragorn

Producent: Strategy Studies Group
Rok produkcji: 1995
Komputer, na którym chodzi: 486 SX CD, 8 MB RAM



SNES Game Boy

KONKURS

Czy chcesz stać się posiadaczem takiej samej konsolki, jaka jest przedstawiona na zdjęciu? Zapewne tak. Swoje marzenie możesz urzeczywistnić, musisz tylko odpowiedzieć na te pięć niezwykle prostych i jasno sformułowanych pytań, a poprawne odpowiedzi wysłać na kartce pocztowej na adres redakcji:

Redakcja „Top Secret"
ul. Służby Polsce 4
02-784 Warszawa
z dopiskiem
konkurs Nintendo

Czas twojej reakcji nie może trwać dłużej, niż do końca maja.
Jeszcze prośba: napisz na czym grasz.

Uwaga! Pytania są tendencyjne i wyrachowane – co by to nie znaczyło.

1. **Ilu jest braci Mario?**
2. **Co oznacza skrót SNES?**
3. **Czy na SNESie można grać w DOOMa?**
4. **Który z wymienionych nigdy nie był małpą:**
   a. **King Kong**
   b. **Tytus**
   c. **Donkey Kong**
5. **Czy na Game Boy'u można grać w Mortal Kombat?**

Nagród w postaci dwóch konsol Game Boy razem z najnowszymi grami dostarczyl generalny importer Nintendo, firma American Computers & Games, ul. Jelinka 27, 01-646 Warszawa.





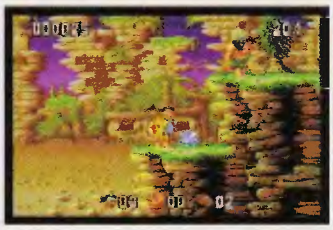
THE FLINTSTONES

Jabadabaduuuuuuu!!! W ten sposób Fred Flintston obwieszcza rozpoczęcie gry. Cóż można o niej powiedzieć? Jest to platformówka nie trzymająca się zbytnio filmowego scenariusza, ale za to tkwiąca mocno w filmowych realiach. Mamy więc erę kamienia łupanego, maczugi, dinozaury itd., itp. Nasz bohater skacze ze skały na skałę, ubija żaby, ptaszki, nieprzyjaznych mu jaskiniowców, zbiera kamienie, diamenty i robi parę innych, podobnych rzeczy. Gra jest podzielona na pięć epizodów i od razu powiem, że nie jest łatwo ją ukończyć. Mnie samemu z powodu nadmiaru żab bardzo dużo czasu zajęło dotarcie do drugiego levelu, nie mówiąc już o trzecim czy czwartym. Utrudnieniem w poruszaniu się Fredem jest niewątpliwie jego tusza. Nie jest łatwo zatrzymać go w miejscu, a i na rozpęd przed skokiem przez przepaść potrzebuje trochę miejsca. Nasz bohater po każdym większym wysiłku dyszy jak stary parowóz, ale trzeba przyznać, że krzepę w łapach to on ma. Niezawodną bronią Freda jest jego ukochana maczuga oraz kamienie wypełniające kieszenie skórzanego wdzianka. Posiada on również kilka kamiennych kul do gry w kręgle – doskonale toczą się po ziemi miażdżąc głównie te paskudne żaby.

Wspomnę jeszcze tylko o niezłym dźwięku w systemie dolby surround, a więcej rad i spostrzeżeń w następnym miesiącu.

TYTUS

ocena: ✓✓✓✓



ANIMANIACS

Z Yakko, Wakko i Dotem spotkaliśmy się już na łamach TS przeszło cztery miesiące temu. Przez ten czas zdążyli opuścić SNESa i przenieść się na Game Boya, ale w nieco odmienionej formie. Tym razem nie będzie gonitwy trzech małych po ekranie, za to będzie marsz jednego, który może się przeobrazić w dwa inne. Po prostu: postacie zmieniamy (SELECTem) ponieważ każda z nich ma innego rodzaju uzdolnienia i broń (która też nie wszystko rozbije). Oj, namotane trochę, ale mam nadzieję, że wiecie o co chodzi.

Podobnie jak w „dorosłym" Animaniacs i tu będziemy odwiedzali po kolei różne studia filmowe i prawdopodobnie przeżywali tam niesamowite przygody. Co jeszcze? Acha studji..studiów...stu... – no, w każdym bądź razie będą trzy,





zupełnie inne niż na SNESie, ale mniej więcej w tym samym stylu.

O muzyce nie będę się wypowiadał, bo ta gamebojowa brzmi zawsze tak samo, przynajmniej dla mnie. Grafika w zasadzie jest całkiem niezła.

Grę chciałbym polecić szczególnie tym, którzy lubią przeróżne zręcznościówki, szczególnie takie, w których trzeba od czasu do czasu pogłówkować. Jeżeli w ciągu miesiąca znajdę w tej gierce jakieś fenomenalne historie, to nie omieszkam o tym poinformować.

TYTUS

ocena: ✓✓✓✓

Jaguar

SYNDICATE

Niemloda, ale za to całkiem niezła gra z pecetów i Amig przywędrowała na Jaguara. Historia oczywiście tak stara, jak gry komputerowe. Światem rządzą korporacje, po ulicach miast kręcą się uzbrojeni agenci, policja strzela do wszystkiego, co się rusza – słowem typowa sceneria świata XXI wieku. Naszym celem jest wyeliminowanie wrogich struktur i zaprowadzenie własnych praw. Zrobimy to przy pomocy czwórki agentów-cyborgów.

Tak więc, drogi graczu, kierujesz poczynaniami czterech zawodowych zabójców. Przed Tobą misje w ponad pięćdziesięciu miastach rozsianych po całym świecie. Co musisz robić? Przede wszystkim chodzić, rozglądać się, strzelać, trochę myśleć i mieć dużo czasu, bo gra do szybkich nie należy. Celem każdej misji jest przeważnie eliminacja wrogich agentów lub porwanie grupy naukowców. Przed każdym etapem możesz uzupełnić uzbrojenie, dokupić lepsze pancerze, dowiedzieć się (oczywiście za odpowiednią dopłatą) czegoś więcej o miejscu akcji. Do dyspozycji masz pewien fundusz, który w zależności od powodzenia wyprawy zwiększa się lub zmniejsza. Zarobić możesz także na sprzedanej broni odebranej zabitym wcześniej policjantom, bandytom lub tajniakom. Przy wyborze broni warto zaopatrzyć się w jeden persuadertron, dzięki któremu można zwerbować kilka jednostek ludzkich na czas jednej misji. Niektórzy z nowo zwerbowanych mogą mieć broń, co wydatnie pomaga przy ulicznej wymianie ognia. Oprócz tego radziłbym nie zaglądać do podziemnych tuneli – mogą Was tam spotkać niemiłe niespodzianki. Takie są reguły tej zabawy.

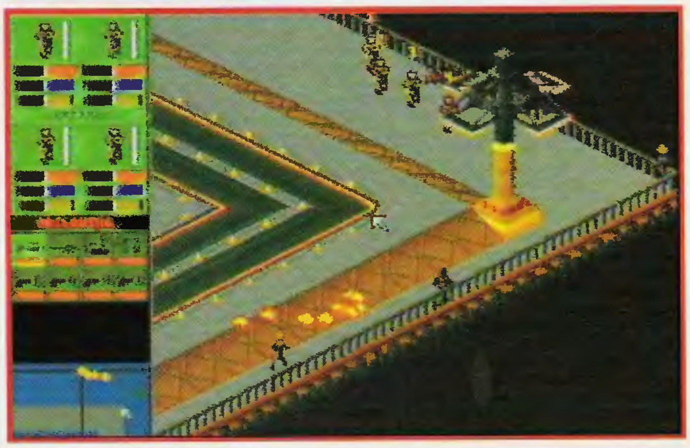




Gra jest dość statyczna, powiedziałbym nawet, że zbyt powolna. Ale to chyba taki jej urok. Miasto i poczynania naszych agentów obserwuje się z pewnej wysokości. Możemy przybliżyć lub oddalić obraz sytuacji, tak że widzimy albo więcej szczegółów, albo większy obszar miasta. Grafika taka jak widać – nic szczególnego, chociaż zrobienie tego lepiej nie miałoby większego znaczenia. O muzyce nie wspomnę, gdyż jest ona sprawą zupełnie marginalną. O samej grze powiem tyle (jak najbardziej subiektywnie), że do końca bym nie wysiedział. Wszystkie miasta są do siebie bardzo podobne. Właściwie różnica polega tylko na stopniu zagrożenia, jakie nad nami wisi, czyli ile uzbrojonych kolesi idzie w danym momencie w naszą stronę. Jednak mimo wszystko polecam tę grę amatorom gatunku.

TYTUS

PS. Jak zwykle podaję jeden mały kodzik ułatwiający grę. Wpisz w nazwie drużyny „TO THE TOP" – dostaniesz wszystko.



KASUMI NINJA

Gra ta, chociaż nie najnowsza jest w ciągłej sprzedaży, więc nie można jej pominąć. Jako pierwsze mordobicie na Jaguara powinna być klasyką, jednak lepiej, żeby odeszła w zapomnienie. „Kasumi Ninja" nie podoba mi się i to z kilku względów. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to ślamazarne ruchy wojowników (i wojowniczek). Nie dość, że poruszają się wolno, to do tego jeszcze bardzo niezgrabnie. Niektórzy z nich machają rękami tak, jakby muchy łapali. Można więc stwierdzić, że animacja nie jest zbyt udana. Poza tym zawodnicy dysponują niewielką liczbą ciosów: pomachają rączkami, podskoczą, kopną, czymś rzucą... I to wszystko. Nie ma żadnych tajnych ciosów, a co za tym idzie, klawiszologia jest niezbyt skomplikowana (dla początkujących może to być zaletą).

Gra wydaje się mało urozmaicona. Występuje tu osiem postaci, a właściwie dziewięć, bo po pokonaniu wszystkich zawodników „z krwi i kości" trzeba jeszcze walczyć z Lordem Gyaku – kimś w rodzaju demona.

Trochę lepiej przedstawia się oprawa graficzna. Bardzo dużo elementów gry jest digitalizowanych – prawdziwi aktorzy, prawdziwe widoki itp. Wygląda to naprawdę bardzo efektownie, ale nie dajcie się zwieść ładnym obrazkom na pudełku cartridge'a.

Jeżeli kogoś fascynuje jaguarowe mordobicie, to lepiej niech kupi „Ultra Vortek", grę zdecydowanie lepszą.

TYTUS





DONKEY KONG COUNTRY 2

Po dużej popularności części pierwszej przyszedł czas na część drugą. Od razu powiem, że oprócz paru szczegółów nic się nie zmieniło. Dalej jesteś małpą i dalej zbierasz banany, ale... Starszy brat Diddy Konga, niejaki Donkey Kong, został uwięziony w klatce, no i oczywiście trzeba go uwolnić. Diddy Kong wraz z koleżanką Dixie Kongiem wyruszają na ratunek, a mają do pokonania kilkadziesiąt poziomów i perspektywę kilkutygodniowej wędrówki.

Jak już wspomniałem zasady gry wyglądają tak samo jak w pierwszej części. Myślę jednak, że nie wszyscy ją widzieli i gwoli przypomnienia postaram się streścić wszystko na jednej stronie. Sterowanie małpami nie jest trudne. Właściwie wszystko jest w instrukcji (po angielsku). A tym, co mają pewne kłopoty z rozszyfrowaniem obcej mowy, podpowiem parę istotnych ruchów. To, co stanie nam na drodze i przypomina z wyglądu jakiekolwiek stworzenie, na pewno nie ma w stosunku do nas przyjacielskich zamiarów. Przeciwnika można wyeliminować trzema sposobami: można skoczyć mu na głowę, przekoziołkować po jego ciele lub rzucić w niego jakimś przedmiotem (beczką, skrzynią, kulą armatnią). Do fikołków, podnoszenia i rzucania wykorzystujemy klawisz Y. Dixie posiada też



dodatkową umiejętność. Gdy znajduje się w powietrzu, własne włosy służą jej do powolnego opadania i w ten sposób może pokonywać (w locie rzecz jasna) znaczne odległości. Opcję tę, a także opcję biegania, uruchamiamy również klawiszem Y. Napotkane po drodze skrzynie z zaprzyjaźnionymi zwierzakami rozbijamy skacząc na nie. Uwolnione zwierzaki pomagają nam na pewnym odcinku gry; możemy wykorzystać ich siłę, zwinność, szybkość lub zdolność łażenia po ścianach.

Pokonując trasę co jakiś można natknąć się na różnego rodzaju beczki. Rzucone w przeciwnika mogą okazać się skuteczną bronią. A jeżeli któraś z naszych małpek zginie, to z pewnością odnajdziemy ją w beczce oznaczonej literami DK. Na każdym poziomie są także beczki w gwiazdki. Wskoczenie i rozbicie takiej beczki pozwala na kontynuowanie gry (kiedy obie małpy zginą) od tego miejsca, gdzie ona stała. Oprócz tego istnieją beczki bonusowe (jeżeli do takiej wejdziemy, to zostajemy wystrzeleni na poziom bonusowy), beczki z trotylem, beczki zwykłe, beczki... O tak, jest ich bardzo dużo.

Wędrując z poziomu na poziom nie można zapomnieć o zbieraniu przeróżnych przedmiotów. Wszędzie wręcz roi się od bananów (uz-



bierana setka zamienia się w jedno życie). Skompletowanie czterech złotych liter układających się w napis KONG to też jedno dodatkowe życie, jak również złapanie kolorowego balonika. Za zebrane po drodze złote monety możemy kupić przeróżne usprawnienia gry, z których najczęściej wykorzystywane będą save'y.

Teraz pora na parę rad. Przede wszystkim zbieraj wszystkie możliwe przedmioty. Najlepiej jest zapamiętać położenie baloników i kiści bananów i przechodząc kilka razy ten sam poziom można uzbierać w ten sposób kilkanaście żyć. Jednak trzeba pamiętać, że po wyłączeniu gry liczba żyć nie jest zapamiętywana i po ponownym uruchomieniu mamy ich tylko cztery. Druga rada dotyczy obronności, czy jak kto woli – walki. Napotkanych przeciwników, takich, co nie dają się od razu zabić, można unieszkodliwić jakimś ruchomym przedmiotem lub... ciałem kolegi. Zwinne małpki potrafią bardzo celnie sobą rzucać. W ten sposób nie należy jednak unieszkodliwiać wrogów latających. Sztuczka ta może też pomóc w rozbijaniu niektórych beczek i zdobywaniu bonusów.

Nadszedł czas na kilka słów uznania, czyli podsumowanie sprawy wiadomej i niepodważalnej. Tej gry naprawdę nie można przeoczyć! Wraz z częścią pierwszą „Donkey Kong Land" dostarczy rozrywki na najwyższym poziomie na wiele tygodni, a może nawet miesięcy. Grafika i animacja tworzone na komputerach Silicon Graphics są właściwie małymi dziełami sztuki w kategorii gier platformowych i nie tylko. Super kolorki i subtelne cieniowania prezentują się na ekranie doskonale. Muzyka, choć na pewno odbiega od doskonałości, warta jest posłuchania bez większych strat dla ucha lewego i prawego tudzież środkowego. Grę z czystym sumieniem mogę polecić wszystkim bez względu na wiek, płeć i tym podobne różnica. To dla posiadaczy SNES-ów, a dla pozostałych mam inną radę – kupcie SNESa i „DKL", i... bawcie się.

TYTUS

Skiing and Snowboarding





Powiem krótko – mam już dość śniegu! Wiosna już miała być, a nie ciągle zima i zima. Jednak obowiązek obowiązkiem i jednak muszę trochę pojeździć.

Zjeżdża się z góry po śniegu, rzecz jasna, na sprzęcie najbardziej nadającym się do tego celu, czyli jednej desce zwanej snowboardem lub dwóch deskach zwanych nartami. Do wyboru mamy parę opcji. Możemy pojeździć rekreacyjnie: w ciągu minuty trzeba przejechać pewien odcinek do punktu kontrolnego, potem następny i następny, aż do samego końca pochyłości. Poza tym czekają nas typowo olimpijskie konkurencje: zjazd, slalom gigant, slalom. Jak na grę sportową, to nie jest ona zbyt rozbudowana, niewiele tu tras i nie są one dostatecznie urozmaicone.



Spójrzmy teraz na trasę zjazdu, którą można porównać raczej do typowych wyścigów samochodowych. Zawodnik zjeżdża po stoku wyznaczoną trasą, po obu stronach rosną sobie chyba świerki (jak to w górach), tu i ówdzie wystają kamienie i większe skały, czasem ktoś przejedzie w poprzek szlaku. Podczas zjazdu okazuje się, że nie jest on łatwy, a na zjeżdżającego czyha kilka pułapek. Rozpędzony do prędkości około 130 km/h narciarz bardzo łatwo może zawadzić o jakieś drzewko i następne kilkadziesiąt metrów przejechać na brzuchu. Najlepiej więc kierować nim (oczywiście zawodnikiem) krótkimi ruchami, z wyczuciem, tak aby mieścił się w bramki, nie omijał ich i nie wjeżdżał na innych (narciarzy?). To wszystko.

Cała gra osadzona jest oczywiście w pięknej górskiej scenerii. Przed narciarzem (lub deskarzem) roztacza się widok na wysoką górę, jak najbardziej prawdziwą. Klimat zdecydowanie zachęcający do sportowych wyczynów. Muszę przyznać, że grafika mi się podoba, muzyka troszkę mniej, natomiast odgłosy są świetne, szczególnie te przy zderzeniu narciarza z drzewem. Samo życie. Zatem, czy warto zagrać? Jak ktoś lubi sporty zimowe, będzie to z pewnością namiastka białego szaleństwa.

TYTUS

PS. Tym razem żadnych kodów nie będzie.

INDIANA JONES





Tak się złożyło, że znowu mamy do czynienia z grą zrobioną na podstawie filmu. Jest to następna produkcja firmy Lucas Arts, a na dodatek jedna z moich ulubionych. Trylogia filmowa o przygodach dzielnego archeologa, zwanego Indiana Jones, zrobiła wielką kasę na całym świecie i jak to bywa z dobrymi filmami (przygodowymi itp.) jej scenariusz został już kilka razy zaadoptowany dla wielkich potrzeb graczy. Ta wersja jest prawie klasyczną platformówką. Jej konstrukcja przypomina inną grę tego typu, tej samej firmy i tych samych twórców – „Super Return of the Jedi". Ale do rzeczy: „Indiana Jones" jest kompilacją trzech części przygód naszego bohatera. Gra też jest podzielona na trzy części – „Poszukiwacze zaginionej arki", „Świątynia zagłady" i „Ostatnia krucjata". Wszystkie poziomy mają swoje odpowiedniki w filmach, więc ci, co dobrze znają ich treść, nie będą mieli problemu z odgadnięciem, co będzie dalej. Zresztą przed każdym poziomem przedstawiane są sceny z filmu wprowadzające gracza w jego problematykę (filmu nie gracza).

Zarys ogólny

Odwiedzać będziemy prawie wszystkie zakątki świata. A zaczynamy od odwiedzin starej świątyni Indian. Ten poziom jest właściwie treningowy, a jego przejście kwalifikuje nas do dalszej gry. Pamiętacie: pajęczyny, przepaście, zatrute, strzałki, pająki itp. uciechy. Potem jeszcze ucieczka przed wielką, kamienną kulą... i zostajemy wysłani na poszukiwania Arki Przymierza, którą podobno III Rzesza (jest rok 1936) gdzieś tam pod Kairem wydłubuje z ziemi. Tymczasem wybierzemy się hen daleko do Tybetu, aby odnaleźć głownię laski boga Ra. Odbierzemy ją podczas pożaru knajpy takiemu brzydkiemu naziolowi w czarnym, skórzanym płaszczu. Potem lecimy do Kairu... Zresztą filmu nie będę wam opowiadał – jak nie widzieliście, to odwiedzcie wypożyczalnię video i obejrzyjcie sobie wszystkie trzy części po kolei.

Akcesoria

Uzbrojenie i umiejętności Indy'ego też są identyczne jak w filmie. Penetrowanie każdego poziomu rozpoczynamy z pustymi rękami. A nie, przepraszam, mamy jeden granat. Przeważnie szybko odnajdujemy nieśmiertelny pejcz Indy'ego. Jego rewolwer też gdzieś tam leży, tylko trochę dalej. Przy okazji zauważę, że pejcz jest o wiele skuteczniejszy od broni palnej. Dwa uderzenia nim pozwalają skutecznie wyellminować wroga uzbrojonego w karabin maszynowy, a używając rewolweru trzeba mu posłać kilka kulek. Jednak z drugiej strony szczury łażące po ulicach Kairu można najpewniej ubić właśnie za pomocą rewolweru. Wspomnę jeszcze o jednej zalecie pejcza. Zaczepiony w odpowiednim miejscu umożliwia przedostanie się na drugą stronę przepaści lub wskoczenie na dach budynku. Leżące na drodze skrzynie, wielkie złote wazy, kamienie i inne ruchome przedmioty oprócz tego, że często pomogą nam dostać się gdzieś wyżej, to wprawione w ruch uderzeniem pięści taranują wszystkich nieprzyjaciół stojących na ich drodze.

Oczywiście są też tradycyjne spotkania z bossem. Pojawia się taki przeważnie pod koniec którejś części, a rozprawienie się z nim wymaga baaaardzo dużo zręczności. Szczególnie tutaj przydaje się znajomość treści filmu.

W grze znajdziemy też elementy jazdy... hm, trochę dziwnie to ująłem. Chodzi mi o to, że niektóre poziomy będziemy pokonywać różnymi pojazdami. Czeka nas zjazd z ośnieżonej góry na pontonie, wojaż wagonikiem w kopalni po popękanych torach nad jeziorkami lawy i lot starym dwupłatowcem. Zabawa jest naprawdę super!

Rzecz o życiu

Na początku gry mamy do wykorzystania pięć żyć. W wielu miejscach będą leżały złote kulki. Tradycyjnie, po zebraniu setki takich kulek dostajemy dodatkowe życie. Poza tym na niektórych poziomach ukryte są tabliczki z podobizną Indiany – za zdobycie jednej dostaniemy jedno życie. Leżące tu i ówdzie serduszka odbudowują naszą energię życiową, ubywającą zresztą dość szybko w zetknięciu z różnymi pułapkami. Wszystko to często jest ukryte w różnych pojemnikach (dzbanki, paczki, skrzynki).



Reasumując i podsumowując

Czyli rozwodząc się nad artyzmem gry stwierdzam co następuje (zacznę od wad): zasadniczym mankamentem jest małe zróżnicowanie w budowie niektórych plansz, są one do siebie podobne, a może mi się tak tylko wydaje. Nie będę zresztą marudził, skoro gra mi się naprawdę podoba. Co jakiś czas możemy pooglądać sobie oryginalne wstawki z filmu. Na zdjęciach przewijają się twarze ważniejszych postaci i momenty, w których akcja ulega nagłym zwrotom. Grafika jest całkiem niezła, lacz nie dorównuje, niestety, „Powrotowi Jedi". Natomiast muzyka i efekty dźwiękowe – miodzio! Muzyka w zasadzie ogranicza się do głównych motywów filmowych, ale cóż to są za motywy! Jeżeli posiadacie mocniejszy sprzęt muzyczny podłączony do SNESa, to podkręćcie basy, dajcie wzmocnienie na bardzo głośno, a potem wykonajcie rzut granatem – sąsiad albo zejdzie do schronu, albo na zawał. Nie wspomniałem jeszcze o jednej sprawie, mianowicie o sterowaniu. Nie jest ono zbyt trudne i szybko można się nauczyć poruszania Jonesem. W zasadzie ogranicza się ono do biegania, skakania, bujania, bicia, strzelania z bata i rewolweru, rzucania, pchania, toczenia... i jeszcze paru innych spraw.

Tak już na koniec powiem, że „Indiana Jones" jest jedną z tych gier, które są naprawdę warte zainteresowania, a być może nawet kupienia – decyzja należy do Was.

TYTUS

Grę dostaliśmy od firmy American Computers & Games 01-646 Warszawa, ul. Jelinka 27, tel./fax 338601

Jest er♥tycznie

the Joy



of Sex

W dzisiejszych czasach dziwacznej zawieruchy światopoglądowej i zmiennych kreacji politycznych zapominamy cały czas o rzeczach podstawowych – o dobrym wychowaniu. Pojęcie dobre wychowanie nie oznacza tylko tego, że mówimy: dzień dobry, dziękuję i przepraszam we właściwych momentach, jest ono znacznie szersze. Rozwinąłbym jego definicję, jako zbiór właściwych zachowań, które przyswoiliśmy i stosujemy w życiu, a które pozwalają nazwać siebie człowiekiem cywilizowanym.

Istnieje taki pogląd, że współczesny cywilizowany człowiek powinien: znać obcy język, posiadać prawo jazdy, umieć pływać i pisać na maszynie. Owszem są to już zachowania należące do wcześniej wspomnianej grupy, ale to dopiero początek. Do nich należałoby dodać umiejętność tańca, savoir-vivre'u, posiadanie wyższego wykształcenia itd.

Wśród tych zdolności nie można zapomnieć o wiedzy dotyczącej bardzo ważnej dla człowieka dziedziny życia, a mianowicie SEKSU. W naszym kraju istnieją ośrodki światopoglądowe, które za wszelką cenę chcą bądź monopolu na tego typu wiedzę, bądź całkowitego zakazu mówienia na ten temat. Nie zamierzam ich oceniać, ani krytykować – kto inny niech w to się bawi. Chcę tylko pokazać, że wiedza o seksie to bardzo ważna sprawa dotycząca każdego z nas i powinna być dla każdego z nas swobodnie dostępna.

W szkołach nie ma przedmiotu: „Przygotowanie do życia w rodzinie", problemy są z wprowadzeniem podręcznika do tego przedmiotu. W tym czasie wciąż rodzą się nowe problemy z nie chcianymi dziećmi, ze znerwicowanymi młodymi ludźmi, którzy nie do końca rozumieją, o co w tym wszystkim chodzi, itd. I tak będzie jeszcze długo – chyba, że coś się zmieni.

W szkołach nauczyciele wstydzą się wykładać wstydliwe rzeczy, z drugiej strony uczniowie naśmiewają się po kątach z poszczególnych tematów na takich lekcjach poruszanych. A wszystko wynika z tego, że tematyka SEKSU jest mocno intymna i zdecydowanie dotycząca nas samych, czy drugiej bliskiej nam osoby.

Książka to połowa sukcesu. Wiemy doskonale jaki wstręt do książek mają młodzi ludzie: nudne, długo się czyta, za dużo czasu zabierają. Aby pogodzić jedną i drugą stronę zagadnienia w dobie komputerów multimedialnych powstał produkt zupełnie nowy. Chodzi o program „The Joy of Sex", którego przeznaczeniem jest dostarczanie wiedzy osobom zainteresowanym tematyką seksu. Dotyczy ona osób, które ukończyły osiemnaście lat (w górę) i które sięgając po ten produkt, same będą mogły dotrzeć do interesujących je rozdziałów. To fenomenalnie ułatwia poruszanie się po zagadnieniu. Po pierwsze nie ma narzuconego odgórnie planu nauki, który najczęściej i tak nie odpowiadałby potrzebom odbiorcy. Tutaj każdy może wybrać sobie, jakie zagadnienie go aktualnie interesuje, czego do końca nie wie czy nie rozumie. Będzie można bezstresowo zadawać najbardziej wstydliwe pytania, których na normalnej lekcji nie mielibyśmy śmiałości zadać. Komputer nie będzie „wnikał", po co nam takie wiadomości, nie będzie się ukradkiem podśmiewał czy plotkował – to olbrzymi plus.

„The Joy of Sex" został w całości zrobiony jako multimedialna encyklopedia. W wydzielonych rozdziałach, które podzielono według zagadnień, problemów, przygotowanych wykładów w formie rozmowy (monologu), będziemy mogli poznać wszelkie tajniki bezpiecznego seksu. W ten sposób jedni będą mogli zdobyć, inni rozszerzyć, a jeszcze inni urozmaicić swoją wiedzę o seksie. Uzyskamy potrzebne informacje o zdrowiu, higienie, zjawiskach, pozycjach, wyjaśnione zostaną pojęcia, wątpliwości i problemy dotyczące seksu.

Cały tekst będzie czytany przez lektorów i lektorki. W sekwencjach filmowych pokazane zostaną techniki, przedstawieni zostaną prowadzący wykład. Wyjątkowo przyzwoite ilustracje opiszą to, co przyszłoby opisać tysiącami słów. Powiedzmy sobie szczerze nie ma tu żadnej pornografii, a Ci którzy tak twierdzą, albo nie mają wyczucia, albo też popadają w jakiś obłęd, kiedy na widok ogórka zaczynają się trząść i powoływać się na łamane wartości niewymierne.

Program jest fantastycznym wypełnieniem luki informacyjnej o seksie. Jakże jednak boli, że nie jest po polsku. Wszak język angielski nie każdy zna, a każdego z nas dotyczy tematyka seksu – może ktoś pomyśli i wyda podobny w pełni polski produkt.

Doskonale podkreślono w programie potrzebę wiedzy o SEKSIE, w ten sposób tłumacząc: z seksem jest jak z tańcem, każdy powinien znaleźć własne kroki, improwizując swoje posunięcia, działania, odszukując to co nam najbardziej odpowiada. Jednak tak jak i w tańcu, aby móc improwizować należy poznać kroki podstawowe i właśnie takie kroki każdy będzie mógł poznać używając programu „The Joy of Sex".

EMILUS

„The Joy of Sex" wyprodukowany został przez firmę PHILIPS w roku 1994. Do dystrybucji produktu przyznaje się Digital Multimedia Group.

Minimalna konfiguracja komputera na którym program ruszy to: PC 386 DX33 MHz z CD-ROM-em, SB-em i WINDOWS.

Speris Legacy

SPERIS LEGACY

TEAM 17/OCEAN

MARKSOFT

9	9	8	

AMIGA AGA

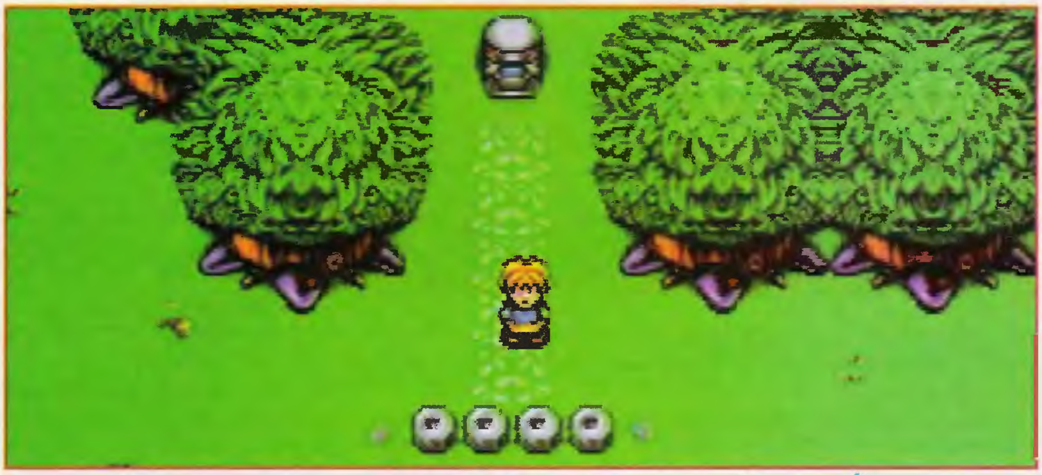
Serce księcia Gallus, po śmierci jego żony ukochanej żony ogranęła gorycz. Tak wielka, że w niedługim czasie zamieniła go w ucieleśnienie zła. Uwięził on swojego brata, Kalego, jedynego pretendenta do tronu krainy Speris. Jedyną sobą występującą przeciw knowaniom Galusa był zwyczajny chłopak, syn miejscowego farmera, Cho. Postanowił on odnaleźć Gallusa i podjąć z nim nierówną walkę. Król obiecał mu pomóc i pozwolił rozejrzeć się po całym zamczysku i zabrać każdy przedmiot, który będzie mu potrzebny podczas wykonywania niebezpiecznej misji. Cho obudził się tego ranka ze świadomością, że dłużej już nie może zwlekać. Musi odnaleźć Gallusa i obronić Speris przed nadciągającym mrokiem. Hm, ja w tym momencie wytłumaczyłbym się chyba kacem i wysłałbym na tę wyprawę kogoś innego. Niestety! Cho był za młody, żeby wiedzieć, co to kac... Zwiedzając okolice zamku Cho spotkał kilku przyjaciół, którzy powiedzieli mu, że niektóre z kamieni można rozbić, a w drewnianych skrzyniach często kryją się przydatne przedmioty. I było to dobrą radą, gdyż Cho po





niedługich poszukiwaniach odnalazł dwie złote monety i jakiś dziwaczny kluczyk. Z monetami na razie nie było co robić, za to kluczyk otworzył sekretne przejście położone w prawym skrzydle pałacu. A w środku gnieździły się złe duchy, które z chęcią by zjadły całą energię życiową biednego Cho. No ale przecież duchy wcale nie są takie straszne, jeśli tylko nie zbliżać się do nich zbytnio... Pośrodku tajemnej salki znajdował się kamień, który Cho z wielkim wysiłkiem przesunął i znalazł magiczne przejście do jeszcze jednej komnaty. A w środku była skrzynka, w której spoczywała sobie nieco przykurzony miecz. Pasował do ręki Cho jak ulał! Z nudów i chęci przećwiczenia oręża Cho wypróbował miecz na pobliskich krzaczkach i tym oto sposobem trafił do królewskiego ogrodu-labiryntu. Ścinając kwiatki i zarośla, w których kryły się różne ciekawe przedmioty, a przy okazji rozbijając głowy duchom i złym stworom, Cho odnalazł tarczę. Tak uzbrojony nareszcie był gotów, by wyruszyć na poszukiwania Gallusa. Wyszedł z zamku i skierował swoje kroki do pobliskiej wioski.

Nie będę na razie zdradzał więcej z puli zagadek i tajemnic, jakimi będzie nas raczyć najnowsza produkcja Team 17. O „Speris Legacy" można powiedzieć jedno – ta gra stanowi doskonałe połączenie przygodówki i zręcznościówki, okraszone bardzo dobrą grafiką i dźwiękiem. Akcja gry toczy się na



ogromnej mapie, zaś wszystkie postacie, budynki i przedmioty widziane są z lotu ptaka, co wcale nie psuje rozrywki. Cho nie tylko może zaglądać do wszystkich dostępnych budynków – zbiera pracowicie różnorodne przedmioty, prowadzi rozmowy z postaciami występującymi w grze, walczy z duchami i innymi stworami. W miarę postępów w grze zmieniają się dialogi, ale uwaga – warto uważnie przeczytać wszystkie informacje, gdyż przy następnej rozmowie ludziki nie będą chciały się powtarzać... Właściwie jest to jedyny mankament całej gry. Podczas podróży po magicznej krainie natrafimy na sporo z pozoru bezużytecznych przedmiotów. Domyślenie się do czego dany przedmiot służy czasami zabiera sporo czasu. No bo kto by pomyślał, że młotek wywołujący lokalne trzęsienie ziemi przyda się do wbijania kołków zagradzających drogę? Do dziś pozostaje dla mnie zagadką co w tej magicznej krainie robi wiertarka i do czego właściwie służy. Oprócz przedmiotów o specyficznych zastosowaniach znajdziemy także w rozrzuconych po drodze skrzynkach albo w kieszeniach zabitych stworów pieniądze, niezwykle przydatne, jak to w tym i w tamtym świecie bywa (oj tak, musiałem się nieźle nabiegać, żeby zdobyć 50 monet na zakup pierścionka, z którym i tak nie wiem, co zrobić...). Drugi niezwykle przydatny gadżet to bomby, dzięki którym możemy rozbijać kamienie zagradzające drogę lub przy odrobinie wprawy walczyć ze stworami. Każdy wygrany pojedynek owocuje wzrostem naszych punktów doświadczenia (zdarza się też, że zabity stwór pozostawi po sobie regenerujący pakiecik...). Kiedy ten wskaźnik dotrze do końca, Cho w nagrodę uzyskuje odnowienie swoich sił witalnych. Podczas wędrówek natrafimy także na zamknięte drzwi. Co robić? Najlepiej poszukać jakiegoś kluczyka. Podróże pomiędzy poszczególnymi krainami także toczą się na czymś w rodzaju mapy, tylko że o nieco większej skali, niż właściwa rozgrywka. Ot po prostu wędrujemy sobie po mapce tak długo, aż natrafimy na miejsce oznaczone znakiem zapytania. Wtedy możemy złożyć tam wizytę.





„Speris Legacy" to naprawdę fascynująca rozrywka. Jako zręcznościówka nie należy do najtrudniejszych, za to zawiłe i często mocno zaskakujące zagadki mogą przyprawić o ból głowy. Nie brak w całej grze dawki humoru, objawiającej się w zabawnych animacjach czynności, które wykonuje Cho; z resztą cały ten świat przypomina kreskówkę



dla dzieci... Nawet duchy nie są w nim wcale takie straszne. Jeśli ktokolwiek chociaż raz spróbuje swoich sił w „Speris Legacy", to gwarantuję, że będzie przed tą grą spędzał całe noce, a krótkie chwile odpoczynku i snu posłużą za pretekst do rozwikłania kolejnych zagadek...

Gorąco polecam!

Voyager

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował ***Voyager***, potwierdził ***BADJOY.***



Lista przebojów

Rakietą go i strzałem w trzech wymiarach!

Ostatnio jadąc tramwajem (pewnie, że nikt mi nie uwierzy, ale ja naprawdę jechałem tramwajem), jak każdy, kto nie ma co robić, nudziłem się trzymając jedną ręką poręcz, a drugą teczkę. Ze względu na moje sporadyczne korzystanie z miejskich środków komunikacji (około 10 razy na rok), zawsze mam przeczucie, że moja jazda będzie wyjątkowa – i to się sprawdza. A to kanar wsiądzie, a to znowu radosna grupa rezerwy, czy też zespól ogólnoregionalny „Rumun i harmonia". Za każdym razem mogę być pewien, że coś się będzie działo. Tym razem po nudnych przejechanych trzech przystankach zacząłem się troszeczkę niepokoić, czyżby tym razem miało obejść się bez przygody? Nie. Życie jednak mnie kocha i vice-versa. Tym razem niespodzianką bylo dwóch starszych panów (dla jednoznaczności około 70-tki), którzy zaraz po zajęciu miejsc kontynuowali – wydawać się mogło – wcześniej zaczętą konwersację.

A o czym tak niezwykłym panowie ze sobą rozmawiali? Cóż, w skrócie to o nowej grze wnuka jednego z nich. To już samo w sobie było niecodzienne, że dwóch starszych ludzi rozmawiało o grach komputerowych. Jako dodatek do całości było wyjawienie tytułu gry... nie, nie podam tytulu, sami się domyślcie na podstawie wypowiedzi starszego pana, którą tutaj pozwalam sobie przytoczyć. Oto co mówił do swojego rozmówcy:

– Bylem u Wojtka na urodzinach i wyobraź sobie, oni mają komputer, taki duży z telewizorem. Nie, Wojtek to się nie zna na nim, ale Piotruś (red.: wnuk) swobodnie obsługuje tę maszynę. Wyobrazisz sobie, dzisiaj żeby zrozumieć komputer musisz mieć mniej niż 18 lat, nie to co kiedyś, gdzie trzeba było mieć profesurę, żeby się do komputera dotknąć.

I Piotruś pokazał mi pewną grę. Powiem szczerze, że trochę mnie zaskoczył. Wyobraź sobie, że na ekranie widziałem jakby z oczu, widząc budynki, podłogi, itd. Ale to wszystko było nic. Dopiero, gdy zobaczyłem jak Piotruś na ekranie bierze do ręki pistolet i jak śmiało z niego strzela do dziwnych zniekształconych ludzi, wtedy zrozumiałem, co widzę. Wyobraź sobie, że na ekranie komputera można stworzyć obraz wojny, i to nie tylko tak żebyś mógł go oglądać, ale również w niej uczestniczyć. Widok jedenastolatka z zimną krwią mordującego na ekranie komputera mocno niepokoi, jednak to nie wszystko.

Po tej brutalnej grze włączył następną zupełnie inną spokojniejszą, gdzie chodzimy i rozmawiamy z ludźmi, znajdujemy informacje, wykorzystujemy je. To było ladne. A następną była gra wojenna, ale jakże inna od tamtej pierwszej. Tutaj dowodziłeś wojskami z poziomu sztabu – bardzo przyjemna, przyznam, że trochę przy niej posiedziałem.

Widzisz, gdy wrócilem do domu zacząłem się zastanawiać i doszedłem do wniosku, że gry komputerowe mogą być różne, a rzeczą niesłychanie fascynującą jest to, jak taki mały dzieciak potrafi się do tych różnych rodzajów przystosować. Tak samo płynnie porusza się po tej wojennej sztabowej grze, gdzie decyduje przemyślana decyzja, jak i w tych gdzie trzeba szybko przyciskać klawisze i strzelać. Chyba tego nam ludziom starszym brakuje – tej umiejętności szybkiego przełączania się...

– tutaj wysiadlem i nie wiem co pan dopowiedział dalej.

TrAmWaJOWY SŁUCHACZ

P.S. Uważałem, że ludzie starsi nie rozumieją gier, że nawet nie starają się zrozumieć tematu. Od dzisiaj odrzucam ten pogląd. Okazuje się, że każdy, czy to stary, czy młody ma coś do powiedzenia na ich temat i chyba tylko czas zacząć siebie nawzajem słuchać. To była wyjątkowa jazda tramwajem.

HITY świat

NINTENDO	SATURN	AMIGA	PC CD-ROM	PC	PLAYSTATION
1. S. BOMBERMAN 2	1. MYST	1. SWOS	1. COM.&CONQUER	1. X-WING	1. WIPE OUT
2. STARWING	2. VIR. FIGHTER: REMIX	2. PLAYER MAN. 2	2. CHAMP. MAN. 2	2. AUTOROUTE	2. TOSHIDEN
3. ANIMANIACS	3. DAYTONA USA	3. PREMIER MAN. 3	3. REBEL ASSAULT	3. ULT. DOOM	3. RIDGE RACER
4. MORTAL KOMBAT 2	4. BUG	4. ULT. SOCCER MAN.	4. PHANTASMAGORIA	4. SIM CITY 2000	4. RAYMAN
5. MICKEY MANIA	5. SHINOBI-X	5. SENSIBLE GOLF	5. NEED FOR SPEED	5. FLIGHT SIM. 5.0	5. 3D LEMMINGS
6. PRIMAL RAGE	6. PEBBLE BEACH	6. COLONIZATION	6. THE 7TH GUEST	6. DOOM 2	6. NOVASTORM
7. RISE OF THE ROBOTS	7. PANZER DRAGOON	7. TACTICAL MAN. 2	7. FADE TO BLACK	7. FIFA INT. SOC.	7. NBA JAM T.E.
8. D. KONG COUNTRY 3	8. S.F. – THE MOVIE	8. S. SKIDMARKS	8. STARTREK TNG	8. ULT. SOC. MAN.	8. JUMPING FLASH
9. LORD OF THE RINGS	9. VIRTUA HYDLIDE	9. W. CUP YEAR '94	9. CRUSADER: N. R.	9. PREMIER MAN. 3	9. RAPID RELOAD
10. S. MARIO KART	10. DIGITAL PINBALL	10. FIFA INT. SOC.	10. 3D LEMMINGS	10. F14 FLEET DEF.	10. S.F. – THE MOVIE

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. JURASSIC PARK	1. LASER SQUAD II	1. BREATHLESS	1. C&C	1. AD 2044	1. S. FIGHTER II
2. MORTAL KOMBAT II	2. MAN. PIŁKARSKI	2. GLOOM	2. EF2000	2. CYWILIZACJA	2. SILENT SERVICE
3. FANT. ADV. DIZZY	3. SLATER MAN	3. CIVILIZATION	3. MORTAL KOMBAT II	3. GLOBAL WAR	3. BATMAN RETURNS
4. HOME ALONE II	4. ELVIRA II	4. DREAM WEB	4. DUKE NUKEM 3D	4. PATROL	4. JURASSIC PARK
5. MICROMACHINES	5. ETERNAL	5. CYTADELA	5. TEENAGENT	5. MIECZE VALDGIRA	5. GOAL 3
6. BATMAN II	6. KLĄTWA	6. S.W.O.S.	6. FIFA 96	6. KSIĄŻĘ	6. NORTH&SOUTH
7. S. STREET F. III	7. LIGA POLSKA	7. THE SETTLERS	7. WARCRAFT II	7. RIOT	7. MONOPOLY
8. BATMAN RETURNS	8. MIECZE VALDGIRA II	8. WORMS	8. WETLANDS	8. KUPIEC	8. GHOSTBUSTERS II
9. CAPTAIN PLANET	9. COLONY	9. MORTAL KOMBAT 2	9. TIME GATE	9. NAJEMNIK II	9. FANT. ADV. DIZZY
10. BIG N. CAVEMAN	10. IRON LORD	10. THEME PARK	10. WING COM. IV	10. PRZEMYTNIK	10. ROBIN HOOD

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	PEGASUS
1. CONTRA	1. HANS KLOSS	1. DOMAN	1. COLORADO	1. LIGA POLSKA	1. KING KONG 3
2. SLICKS	2. FIST FIGHTER	2. KAJKO I KOKOSZ	2. KAJKO I KOKOSZ	2. TENIS	2. TURTLES
3. RAMBO	3. TRIADA	3. AGENT CZESIO	3. ZOOL	3. TECHNUS	3. WRESTLING
4. KING KONG 3	4. CARNAGE	4. FIST FIGHTER	4. ŻMIJA	4. MASTER HEAD	4. CONAN
5. GALAXIAN	5. GWIEZDNY MAN.	5. JANOSIK	5. JANOSIK	5. REBOUND	5. KARATEKA

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:
Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".
Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.
Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za trzeci kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 czerwca 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

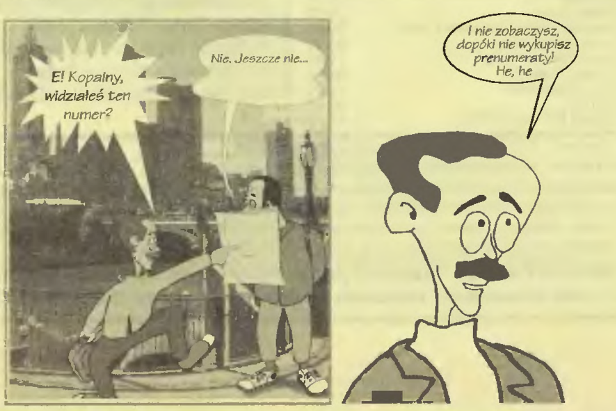
. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:
- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

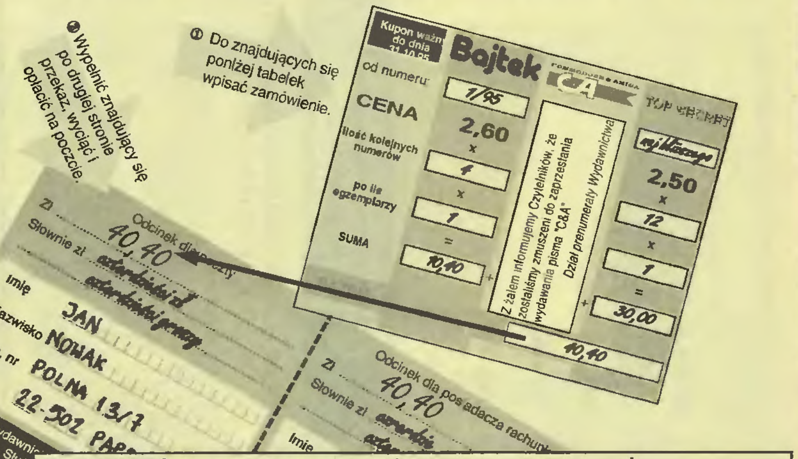
Jak zaprenumerować:
- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:
- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:
- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



Kupon ważny do dnia 31.05.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 31.05.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 31.05.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			
CENA	2,60 x	2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A"
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax:(0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Czynne 7 dni w tygodniu ! Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!** Najniższe ceny !

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC

	Ceny w zł.
7 dni 7 nocy	39,00
Blade of Destiny	24.00
Harold's Mission	49,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Prawo Krwi	35,00
Polanie	53,00
Skaut Kwatermaster	35.00
Sołtys	34,00
Ufo:Enemy Unknow	38,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM

Actua Soccer	119,00
Angel Devoid	tel.
Apache	119,00
Asterix	131,00
Battle Isle III	163,00
Caesar II	130,00
Capitalizm	122,00
Chronomaster	148,00
Crusader-No Remorse	130,00
Cybermage	130,00
Day Dark Forces	69,00
Destruction Derby	tel.
Dragon's Lore	49,00
Druid	143,00
Euro Fighter 2000	183,00
Expert no Mercy	153,00
Extreme Pinball	105,00
Fifa Soccer '96	130,00
Football Limited	165,00
Gabriel Nights II	169,00
Game Gun + Crime Patrol	183,00
Genius	119,00
Grand Prix Manager	130,00
Great Naval Battle IV	182,00
Heros of Might and Magic	155,00
Hexen	173,00
Johny Bazookatone	119,00
Knight's Chase (Time Gate)	134,00
Lion	142,00
McKenzie & C (6CD)	121,00
Megarace	24,00
MegaTriPack	66,00
Mortal Kombat III	173,00
Marco Polo	134,00
Master Lu	145,00
NBA Jam	130,00
NBA Live '96	tel.
Need for Speed	130,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Pinball Illusions	77,00
Pinball World	77,00
Pocahontas Animated Story Book	214,00
Power House	76,00
Prisoner of Ice	125,00
Rebal Assault II (2CD)	183,00
Red Ghost	108,00
Shockwave Assault	130,00
Screamer	130,00
Sea Legends	153,00
Sensible World of Soccer	119,00
Shivera	130,00
Silent Steel	179,00
Star Rangers	119,00
Steel Panthers	142.00
Soccer Stars'96	105,00
Stonekeep	164,00
Strip Poker Pro	130,00
Su-27 Flanker	161,00
Teenagent PL	66,00
Tekwar ("William Shanter's")	142,00
The Dig	153,00
Torins Pasage	129,00
Ultimate Domain	27,00
Warchammer	163,00
Warcraft II	142,00
Wing Commander IV	181,00
World Atlas	199,00
Worms	133,00
Zombie Dinoa	79,00

AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Amitekst Pro 2.0	44,00
Cytadela	39,00
Doman	32,00
Fears (A1200)	56,00
Ishar III	41,00
Kajko i Kokosz	37,00
Liga Polska Manager '98	37,00
Metal Kombat	35,00
Odyssey	47,00
Prawo Krwi	35,00
Sensible World of Soccer 95/96	78,00
Skarb Templariuszy	24,00
Skaut Kwatermaster	25,00
Soccer Stars '98	87,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	99,00
Xtreme Racing (A1200)	59,00

Gry Komputerowe:

CD-32

	Ceny w zł.
Alien Breed 3D	117,00
All Terrain Racing	72,00
Arcade Pool	51,00
Dragonstone	50,00
Fears	71,00
Fire & Ice	44,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Guardian	45,00
Kingpin	49,00
Microcosm	67,00
Pinball Illusions	59,00
Roadkill	50,00
Soccer Superstars	57,00
Speris Legacy	106,00
Subware 2050	93,00
Summer Olympix	45,00
Super Memo PL	78,00
Super Skidmarks	68,00
Trolls	45,00
Ultimate Body Blows & Project X	47,00
Univers	48,00
Wild Cup Soccer	39,00
Worms	110,00

Programy Użytkowe:

IBM PC

MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3,5"	498,00
Windowa PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Windows 3.11 AddOn PL 3,5 "	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3,5"	848,00
Word for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3,5"	848,00
Excel for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	170,00
Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angiel.)	480,00

Już w sprzedaży:

konsola

SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Air Combat,Assault Rings, Cyber Sled, Cyber Speed, Destruction Derby, Discworld,Doom, Extreme Sports,Fifa Soccer'96,Goal Storm, Hi-Octane, Johny Bazookatone,Jumping Flash, Jupiter Strike, Klieak the Bload, Krazy Iwan, Lemmings 3D,Loaded, Lone Soldier, Mortal Kombat III, NBA Jam, Novastorm, Parodius, PGA Tour Golf '96, Raiden Project, Rayman, Ridge Racer, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken,Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Total Eclipse Turbo, Twisted Metal, Warhawk, Wipeout, Worms, WWF Wrestlemania, X-Com Enemy Unknow, Zero Devide i wiele innych ...

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY

1
2
3
4
5
6
7

WIELKI KONKURS TECHLANDU -KUPON ZGŁOSZENIA

Imię i nazwisko...

Dokładny adres ....

Niniejszy kupon należy wisłać z pracą na adres firmy **TECHLAND**

PRACZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 0 /96

IMIE I NAZWISKO:...

ADRES:...

....

KOD:........... MIASTO:...

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA ____________

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

AKCES
Jak podlączyć się do Internetu?
Mr Bogus

Chcialbym się dowiedzieć ile kosztuje podlączenie do Internetu i jaki jest wymagany minimalny sprzęt?
Szajbus

Trzeba mieć modem oraz komputer min. 386 z 4 MB RAM (będzie chodziło przeraźliwie wolno), pójść do firmy świadczącej usługi internetowe i opłacić abonament określając przy tym z jakich usług chcesz korzystać (sama wymiana poczty czy też jakieś dodatkowe). Oni przydzielą konto i co miesiąc będą z tego tytułu pobierać opłaty (w firmie PDI abonament wynosi 40 zł za miesiąc za wszystkie usługi). Do tego musisz doliczyć astronomiczny rachunek telefoniczny.

ANABOLE
W „Uniwersytecie gracza" z numeru 47 Robaquez napisal, że jego P120 chodzi jako P133 i ma się dobrze. Czy aby tak „przestroić" procesor wystarczy tylko przestawić zworkę na płycie, czy trzeba jeszcze ustawić parę rzeczy w setupie?
Krzysiu

Aby podrasować komputer wystarczy przestawić zworkę na płycie. Z Twojego P75 może być niezłe P100 (jeśli nie pochodzi z nowej serii, która podobno zostala zabezpieczona przez „ulepszaniem"). Oczywiście wiatrak jest niezbędny, ale poza tym operacja nie wymaga żadnych bajerów.

BHP
Jest 17.01.96 około 6.48. Podnoszę powieki, żeby trafić do budy, włączam TV – a tu co? Naczelny się zastanawia co wypić: kawę czy herbatę? A może pól litra spod marynarki? Człowieku, jak tyś to zrobil (tylko mi nie mów, że to ze względu na Twoją urodę)? Słyszałem, że pól konkurencji pozabijało się z zazdrości (szkoda, że tylko pól hmm?...) Jak mój kot zobaczył Naczelnego w TV, to rzucil się z drugiego piętra – specjalnie nie spadając na cztery łapy – i wkomponował się w chodnik. ŻĄDAM NOWEGO KOTA I OPŁACENIA SPRZĄTACZKI W CELU USUNIĘCIA TEGO NATURALNEGO MALOWIDŁA Z CHODNIKA!!!
Michal Kluz

A mówią od dawna, że TV szkodzi. Jak się nie słucha, to się nie ma kota. A właściwie dlaczego kot nie był ubezpieczony na życie?

DOBRE OBYCZAJE
Czy można przysłać do Was grę nie będąc wyśmianym?
J-23

Z definicji nie wyśmiewamy produkcji amatorskich. Komercyjnych też staramy się nie wyśmiewać, ale nie zawsze nam to wychodzi.

DO KOPALNEGO
Kopalny, mój znajomy ma 21-letnią siostrzyczkę do sprzedania!! Więc jak ?
Michał Łysiak

O ile znam Kopalnego, nie kupuje on kota w worku. Najpierw musiałby się przyjrzeć i wypożyczyć do testów.

DWA W JEDNYM
Czy Borek i Naczelny to ten sam?
Johny Cage

Na oko bardzo się od siebie różnią jednak przy bliższym poznaniu okazuje się, że to jedna i ta sama osoba.

KŁOPOTY ZE ZRZUTEM
Czy moglibyście doradzić mi, jaki kupić program do ściągania screenów z gier?
Grzegorz Mucha

W redakcji używa się, prócz ekstremalnych sytuacji, rzecz jasna, dwóch shareware'owych produkcji: PCX-DUMP-a i SCREEN THIEF-a. Powinny być w każdej większej firmie sprzedającej shareware. Znajdziesz je także na dyskietkach TS Shareware.

KONTAKTY
Dlaczego tak trudno się do Was dodzwonić?! Dzwonię któregoś razu do Was, odbiera jakiś milutki głosik. Proszę o połączenie z Wami. Po chwili słyszę, że wyszli. Dzwonię następnego dnia ok.13.00 i znów nikogo nie ma, a był to dzień powszedni. I tak kilka razy... Czyż nie można się wściec?
Victorius

Można, a nawet trzeba! Ostatnio jednak sytuacja gwałtownie się poprawiła, gdyż BADJOY przesiaduje w redakcji codziennie co najmniej od 9.00 do 15.00 (jak się zapomni to potrafi i do 17.00, ale nie liczyłabym bardzo na jego sklerozę). Tak czy inaczej dyżur redakcji jest w czwartek i wtedy ktoś MUSI być.

KORZENIE
Nabyłem (zresztą świetną) grę „Skaut Kwatermaster". Humor w niej jest super, a w nowościach jak opisywaliście tę grę (...), napisaliście, że humor jest jak w najlepszych książkach Niziurskiego – podajcie mi chociaż dwa tytuły takich książek.
Adam

Choć nie jesteśmy biblioteką, należymy do pokolenia, które jeszcze coś czytało (fakt, że niewiele). Przychylamy się więc do Twej prośby. Spróbuj znaleźć: „Sposób na Alcybiadesa", „Księgę urwisów" czy „Siódme wtajemniczenie".

NA MIARĘ
Chcę kupić Pentium 100, 8 MB RAM, 850 MB HDD i CD-ROMx4. Doradźcie czy warto? Czy gry takie jak: „FIFA Soccer '96", „Screamer", „Destruction Derby" i „Dark Forces" będą na nim pędziły?
Adam Strzelczak

Pędziły to może przesada, ale powinny przyzwoicie chodzić (może z wyjątkiem „Screamera" w wysokiej rozdzielczości – sporo zależy także od karty graficznej).

NA OKO
Dlaczego gry na Amidze, PC przy rozdzielczości 320x200 różnią się znacząco pod względem grafiki od gier w tej samej rozdzielczości na C-64? Czy spowodowane jest to liczbą kolorów, jaką dysponują te komputery?
Paweł

Gier wykorzystujących rozdzielczość 320x200 jest stosunkowo niewiele. Od pecetowych i amigowych odpowiedników różnią się rzeczywiście kolorami. W uproszczeniu C-64 ma w tej rozdzielczości jedynie 2 kolory, A500 – 64, A1200 – 256, a PC ile chcieć (zazwyczaj jednak 256), dlatego większość programów na Commodore chodzi w rozdzielczości 160x200.

NIEMORALNA PROPOZYCJA
Podoba mi się Twoja zdecydowana postawa w sprawie „J.E." Dlaczego niby tylko faceci mają mieć radochę? Kiedyś już wystąpiłam z postulatem drukowania zdjęć z przystojnymi facetami dla nas, dziewczyn, ale poczta była wtedy jeszcze w łapach Alexa i moja odezwa pewnie została utopiona w piwie. Zdjęcia redakcji to nie całkiem to, o co chodzi.
KiC.I.A

Zgadzam się z Tobą – urodziwi nie są, ale ogólnie jestem przeciwna jakimkolwiek seksizmom. Brak opisu porządnych gier, a oni tu jakieś seksy... Jak mają potrzeby (a tak piszą!) to niech oglądają „świerszczyki", a nie porządne (?) pismo o grach psuć!

NIEOCZEKIWANA ZMIANA MIEJSC
W numerze 2 rok 1996 na stronach 56 i 57 opisane zostały gry na Segę Mega Drive, lecz o dziwo jako szyld rubryki widnieje napis NINTENDO. W imieniu konsolowych graczy rządam przeprosin za ten karygodny czyn!!!
Czarny Anioł

Czyn rzeczywiście należy do karalnych i wszyscy winni pociągnięci zostaną za konsekwencje.

NIESPEŁNIONE MARZENIA
Przytoczę tu cytat z recenzji gry „Breathless": „...można zasiadać mając golą A1200 (...) można dosłownie do każdej Amigi z AGĄ." Czy to znaczy, że „Breathless" chodzi na moje (A500 2,5 MB)!
Smash

Musimy Cię rozczarować, ale A500 nie mają kości AGA, więc o ile gra rzeczywiście chodzi na gołej A1200, o tyle z pewnością nie pójdzie na ubranej A500.

NO CACHE
Kupiłem grę „World Cup Year '94" (4 gry). W instrukcji jest napisane, że posiadacze Amigi 1200 powinni przed grą wyłączyć caches procesora. Jak to zrobić?
KRZ

Z instrukcji BADJOYA: „Resetujemy Amigę, i natychmiast naciskamy oba klawisze myszy, aż do chwili kiedy na ekranie pojawi się menu, teraz wybieramy Boot Options, zaznaczasz kwadracik podpisany Disable CPU Caches, wychodzisz z tego menu i wybierasz opcję Boot".

OBIEKTYWIZM
Rzeczą, która mnie gryzie, jest Wasza ocena niektórych gier. Gra może się spodobać jednemu redaktorowi, jednak drugi powie, że jest to kompletna kicha. Zatem proponuję, aby przy opisie programów były też krótkie wypowiedzi innych członków Waszego teamu.
Stinky Joe T.

Podanie krótkiej dodatkowej opinii o grze sporządzonej przez drugiego recenzenta z pewnością lada chwila się pojawi na naszych łamach w recenzjach gier wyróżnionych. W pozostałych jest to na razie nie możliwe.

OD PAMIĘCI NIE UROŚNIE
Jak z Amigi 500 1 MB zrobić Amigę 1200 w pełnym tego słowa znaczeniu? Czy trzeba ją rozszerzyć do 3 MB?
Golkiper Djamel

Amigi 500, niestety nie da się rozszerzyć do 1200. Samo dołożenie pamięci nie pomoże. Trzeba kupić cały komputer A1200.

OSZCZĘDNOŚĆ
Niedawno kupiłem A1200 z Kickstartem 3.1 (już pod auspicjami Escomu). I problem w tym, ze kumpel, który ma starszy model A1200 podesłał mi kilka gier m.in. „Mortal Kombat II", „Fears" i nie działają u mnie (u niego są OK!) Czy to możliwe, że moja Amiga nie jest kompatybilna ze starą A1200?
Tosterman

Amiga jest kompatybilna, tylko stacja nie. Escom, chcąc obniżyć cenę komputera, zmienil stację dysków. W nowej nie ma jednego z sygnalów, który był w starej, a niewielka część starych programów go wykorzystuje. Rozwiązaniem mogą być patche zalegające w Internecie lub drobna sprzętowa poprawka, której schemat pojawi się prawdopodobnie w jednym z najbliższych „Bajtków".

OTWARTYM TEKSTEM
Czy do tych konsol (Sega Mega Drive, SNES) można kupić czysty cartridge i czy istnieje jakiś program do kopiowania gier?
Grzesiek Kościelniak

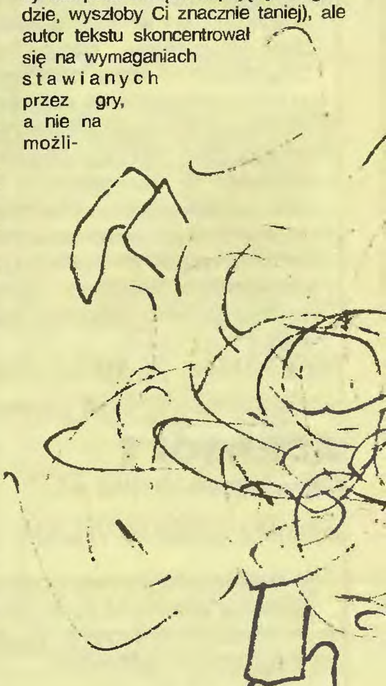
Prosić nas wprost o „Poradnik młodego pirata konsolowego"? Fe, nie ładnie. A czystych cartridge'ów w obrocie detalicznym nie ma (bo po co?).

PER PAN
Co to za Tomasz Ślęczka, któremu odpowiadacie przez pan. Ja sobię nie życzę!
Patsy

Dlatego Tobie nie odpowiadamy w ten sposób.

POTRZEBY I MOŻLIWOŚCI
„...najsensowniejsze jest kupno Pentium 120." Jak to przeczytałem, to mnie krew zalała. Kupić? Za co, do k... rólewny Niezabudki?!? Po oględnych kalkulacjach cena takiego „najsensowniejszego" zestawu zamknęła się kwotą 63 mln starych złotych. (...) Tak się pechowo złożyło, że maszynkę do drukowania pieniędzy opieczętował mi Urząd Skarbowy...
Feud

Rzeczywiście od strony finansów sprawa nie wygląda najlepiej (choć trochę przesadziłeś z tą ceną; gdybyś złożył komputer z części kupując je na giełdzie, wyszłoby Ci znacznie taniej), ale autor tekstu skoncentrował się na wymaganiach stawianych przez gry, a nie na możli-



Listy

wościach płatniczych naszych czytelników (od tej strony patrząc musielibyśmy zatrzymać się na 486 DX2/66). Z drugiej jednak strony na P120 z wymienionymi bajerami odpalić można teraz wszystko i będzie chodziło sensownie. Co więcej, nie będzie trzeba tej konfiguracji ruszać co najmniej przez rok. Można oczywiście kupić tańszą maszynę i po trochu ją rozbudowywać, ale z naszych doświadczeń wynika, że wychodzi to drożej.

PROFESJONALIZM

Czytając sobie taką wybrzeżową gazetę , co się zwie „Wieczór Wybrzeża" znalazłem taki tekst (...). „Chiny. Mistrzowie walk obronnych zostają zaproszeni do udziału w specjalnym turnieju. Ma on rozstrzygnąć, czy przybysze z innego świata otrzymają zgodę na penetrację ziemi. Jednym z obrońców naszej planety jest Lu, wychowany przez mnichów, prawniczkę Sonię i aktora filmowego. Ich doradcą i przewodnikiem jest półbóg Radon (Christopher Lambert). Na czele groźnych przybyszów stoi zły czarodziej Shang".

TSUTOMU

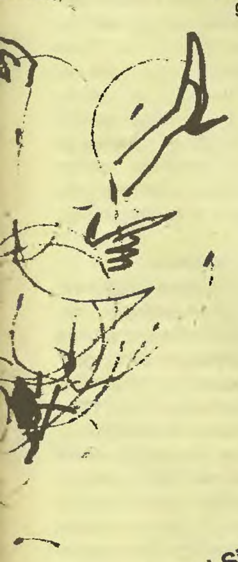
My byliśmy na innym filmie, choć pod tym samym tytułem. Nawet niektóre postacie tak samo się nazywały. Swoją drogą wiecie już chyba dlaczego nie zajmujemy się opisywaniem prawidłowych warunków hodowli ślimaczków winniczków.

PRZESIADKA

Jeśli chcę zmienić swój 386 DX/40 na 486 DX4/100, to co mam zmienić i ile by to kosztowało?

Lesław Kasztelan

Przede wszystkim trzeba zmienić płytę główną i procesor, a w dalszej kolejności (niekoniecznie od razu) wypadałoby dokupić porządną kartę graficzną (PCI). Cen sklepowych Ci nie podam, bo od dawna nikt z redakcji nie zaopatrywał się w sklepie. Na giełdzie, gdzie ceny są o wiele niższe, płyta 486 PCI + procesor kosztowałyby ok. 450 zl.



Señorita Clara i Sir Haszak negocjują stosunki bilateralne

PRZEWAGI

Mam nad wami przewagę, bo znam wasz adres, a wy nie znacie mojego.

Friedrich Nietzsche

A my mamy przewagę nad prezydentami Kwaśniewskim, Clintonem czy Jelcynem! My mamy ich adresy, a oni nawet nie wiedzą, że istniejemy!

RESET

Czy przez resetowanie Amigi podczas gry można uszkodzić rozszerzenie pamięci? Gdy to robię, to komputer dziwnie się zachowuje i zaczyna migać światełko „power" Czy jest możliwość innego resetowania komputera?

Fliper

Musiałbyś się nieźle natrudzić, by zepsuć komputer resetowaniem (ten typ tak ma, że lampka musi migać). Zresztą innej możliwości resetowania nie ma (nie polecamy wyłączania komputera zwłaszcza podczas zapisu danych na dyskietkę lub dysk).

RÓŻNICA CENOWA

Mam konsolę Pegasus. Pewnego dnia wysłałem po katalog gier na konsolę. Gdy już ją dostałem, stwierdziłem, że najtańsza gra kosztuje 115 nowych zł (1.150.000 starych), a na bazarze podobne (choć nieco gorsze) kosztują maksymalnie 25 nowych złotych (250.000 starych). Jak to możliwe?

Żako

Ano, możliwe. Te w katalogu są oryginałami, te na bazarze – piratami.

RÓŻNICA CENOWA II

Będę walił prosto z mostu: czego gra pt. „Witchaven" kosztuje w sklepie 13 zł?! Od sprzedawcy dowiedziałem się tylko tyle, że zawiera kilkanaście poziomów. Produkcja kompaktu, na którym znajduje się ta wspaniała gra wyniosłaby chyba tyle, a tu jeszcze gra? Dodam tylko, że sklep zawiera oryginalne programy, więc jak to możliwe, skoro nie jest piracka? (...) A, jeszcze jedno. Ta gra jest zapakowana skromnie: wkładka ze zdjęciami z gry i pudełko na kompakt, bez żadnego opisu.

Scottie Pippen alias Majty Men

Z tego, co napisałeś wynika, iż tanie „Witchaven" to wersja OEM. Owa wersja przeznaczona jest do sprzedaży wraz z komputerem i w myśl przepisów ustawy antypirackiej oryginałem nie jest (operowanie tą nazwą w stosunku do OEM-ów spowoduje furię każdego legalnego dystrybutora). Najczęściej programy oferowane w tej formie nie powinny być rozprowadzane w Polsce, gdyż ich rynkiem docelowym jest np. USA, co często można znaleźć na opakowaniu.

RÓŻNICA CENOWA III

Chciałbym się dowiedzieć czy ta sama gra na Segę Mega Drive w wersji oryginalnej jest lepsza niż w wersji pirackiej. Gry pirackie są dużo tańsze, więc zakupienie takiej gry jest bardziej opłacalne niż gry oryginalnej.

Chumbawamba

Gry oryginalne różnią się od pirackich tylko tym, że są oryginalne. Tak samo kupiony legalnie samochód różni się od kradzionego tylko tym, że jest legalnie kupiony. A interes, o którym piszesz, jest opłacalny, póki kradniesz Ty (okradani są autorzy gier, producenci i dystrybutorzy). Postaw się w ich sytuacji (może kiedyś będziesz programistą), a stwierdzisz, że interes wcale nie jest tak lukratywny.

SPRZEDANIE TALENTU

Od paru lat męczę D-Painta i ostatnio nawet coś mi wychodziło (takie sobie rysuneczki) Są to przeważnie animacje jakichś postaci. Nic tylko brać i pisać do nich gierkę. I tu się zaczyna mój problem. Moje pomysły kończą się na rysunkach. Dokąd mam się zwrócić, aby wykorzystać swoje zdolności (ja się nie przechwalam). Może to być adres firmy zainteresowanej współpracą z domorosłym grafikiem komputerowym.

LOGO

Jedyne firmy, które robią (robiły, będą robiły) coś na Amigę i przyszły nam go głowy to: L.K. Avalon (017) 627471, Mirage tel. (022) 6771551 i MarkSoft tel.(022) 6639390. Nie możemy jednak dać gwarancji, że firmy te aktualnie poszukują amigowego grafika i będą zainteresowane współpracą.

TO JUŻ JEST KONIEC

Czy A600 jest produkowana. Jeśli tak, to gdzie ją można kupić i za ile?

Łukasz J.

O ile nam wiadomo firma Escom, produkująca teraz Amigę, zrezygnowała z produkcji wszystkich Amig z wyjątkiem A1200 i A4000 oraz prac nad Amigą z procesorem Power PC. A600 jak widać wypadła z planu wydawniczego.

TOWARZYSKIE

Co ma zrobić takie dziewczę jak ja, które (nie w własnej woli) zakochało się w YouzQu. Aby YouzeQ zainteresował się moją osóbką podam kilka szczegółów: podobna do Kopalnego, bez zarostu, z figurą Dżemika i humorem K.K.

Jemika

Nie obraź się, ale po takiej charakterystyce nie masz szans. I to nie tylko u YouzQa.

TS W INTERNECIE

(...) Będę miał przez parę miesięcy dostęp do Internetu! (...) Gdzieś w otchłaniach któregoś z TS odgrzebałem e-mailowe adresy, ale tylko Haszaka, Emila i Borka. Jakoś nie mogę uwierzyć, że tylko te trzy osoby robią TS – wskazuje na to liczba przeciętnie zawartych w numerze glupot (trzech facetów nie jest w stanie tak namotać, a już na pewno na trzeźwo!) Czy jest możliwość słania e-mailów do np. Deana (tipsy), czy propozycji do Listy (i tego jej żałosnego komentatora – ofiary szalonego genetyka)? Jeśli tak, to pod jaki adres? Jeśli nie, to dlaczego?

Feud

Chyba nie doceniasz jednak naczalstwa, choć faktem jest, że pozostali autorzy też mają udział w tworzeniu glupot. Jeśli zajrzysz na naszą stronę WWW (www.atm.com.pl/~ts), znajdziesz tam ich nieco więcej. Z tymi, którzy nie mają adresów internetowych zawsze możesz skontaktować się korzystając z kont Borka, Haszaka lub Deana.

TWÓRCZOŚĆ

Czy mogę przysłać do Was kilka moich rysunków?

Złodziejka

Bardzo chętnie! Dobrochna pokraśnieje z zachwytu (zawsze to robi, gdy przyjdzie jakiś rysunek!

WADY UKRYTE

Niedawno dostałem taką ofertę:

Sprzedam piracką kopię gry „Mad Dog" w nieco okrojonej wersji (pozbawiona sekwencji wideo).

Frank Reeves

My też dostajemy niekiedy korzystne propozycje w stylu: całkiem świeża kopia „Quake'a" bez środowiska 3D. Zazwyczaj czekamy na oryginał.

WYBÓR

Czy na przyszłość opłaca się kupić procesor 486 DX4/120, czy też Pentium 75?

R.Sz.M.M

Jeśli już wybierasz spośród tych dwóch, polecałabym raczej Pentium 75. Później łatwiej Ci będzie zwiększać moc komputera przez prostą zmianę procesora (zazwyczaj płyty pentiumowe mogą pracować z częstotliwościami 75-133 MHz, a nowsze nawet do 200 MHz), podczas gry 486 już odchodzi.

WYMAGANIA

Chcę kupić grę „Eurofighter 2000" i mam parę pytań. Czy kolor screenów w opisie tej gry jest normalny, bo mnie wydaje się nieco czarno-biały? Czy na komputerze z procesorem Pentium 90 i 8 MB RAM będzie ona chodzić przyzwoicie w trybie SVGA?

Kościotrup

Te screeny rzeczywiście są zbyt bladoszare. A jeśli chodzi o wymagania, to nie łudź się – podana przez Ciebie konfiguracja wystarczy do bardzo przyzwoitego grania w niższych rozdzielczościach. W wyższych płynną pracę zapewnia 32 MB RAM (Roshkeen eksperymentował i przy 24 MB RAM program jeszcze doczytywał z dysku, co, jak sam wiesz, mocno spowalnia pracę komputera).

ZAGROŻENIE

Zrozumiałem całą rubrykę „Listy". Czy to normalne?

Gero

Z pewnością nie, masz więc pierwszy powód do niepokoju. Jeżeli przyjąć za aksjomat, że nasza redakcja nie jest normalna, to na Twoim miejscu mocno zaniepokoiłabym się stanem zdrowia psychicznego. Zanim jednak udasz się do psychiatry, spróbuj przeczytać jeszcze raz. A nuż się uda...

ZASADA

Gdzie w Starachowicach można kupić grę „EF2000" na Pentium 133?

Rafał

Nie znamy tak dobrze Starachowic, by wskazać Ci konkretny adres, ale zasada jest taka: spróbuj zapytać w sklepie, gdzie sprzedają „EF2000" na 486 DX2/66. Powinno zadziałać.

Tym razem na listy odpowiadała senorita Clara, przy wydatnej pomocy BadJoya w sprawach okołoamigowych.

Wykład o lataniu i niespadaniu

Symulatory lotu i strzelania do innych co też latają zajmują znaczącą część czasu pracy wielu komputerów, warto więc napisać co nieco o tym, jak latać, żeby nie spaść, a równocześnie zrobić innym krzywdę (o ile na to zasługują). Zacznijmy jednak od kilku słów wyjaśnienia.

Symulator czy nie?

W większości wypadków (i to znacznej) to, czym latamy nie zasługuje na miano symulatora – z bardzo prostego powodu. Symulator powinien wiernie oddawać zachowanie samolotu w powietrzu, co jednak dla wielu oznaczałoby niemożność skorzystania z gry jako takiej, po co bowiem komu symulator, w którym rozbija się w czasie startu albo traci sterowność w piętnaście sekund po rozpoczęciu lotu w powietrzu? Może trochę przesadzam, ale niedużo. Żeby uniknąć tego typu kłopotów prawie wszystkie symulatory bardzo mocno upraszczają sterowanie samolotem, czasem aż do przesady, czasem – i te są zwykle najciekawsze – dając możliwość wybrania między kilkoma modelami lotu, w różnym stopniu oddającymi rzeczywistość. Ponieważ ile symulatorów tyle pomysłów na modele lotu, nie będę wnikać w szczegóły sterowania.

Kilka rzeczy jednak zawsze warto mieć na uwadze. Po pierwsze – lecąc wysoko i z włączonym radarem znacznie zwiększamy prawdopodobieństwo wykrycia nas przez przeciwnika. Bezpieczniejsi będziemy przy ziemi – ale wtedy wzrośnie nam zużycie paliwa i zmaleje prędkość (większy opór powietrza), co z kolei odbija się negatywnie na czasie latania. Podczas akcji przeciwko celom naziemnym optymalne rozwiązanie to zazwyczaj dolot w pobliże celu (a przynajmniej do pierwszych jednostek przeciwnika) na dużej wysokości i bez radaru, a potem zmniejszenie pułapu i dolecenie do celu przy samej ziemi. Nieco inaczej wygląda sytuacja podczas misji wysoko w powietrzu (CAP – czyli Combat Air Patrol, albo misje przechwytujące lub eskorta). Nawet wtedy jednak lepiej nie włączać radaru do momentu, w którym nie stanie się jasne, że ktoś nas widzi – wtedy nie ma się już po co kryć. Zagłuszanie zazwyczaj pomaga, ale też dostarcza informacji o naszej obecności, więc należy je stosować z rozwagą.

Warto też pamiętać o zasadzie nie lecenia prosto do celu – wprawdzie mało która gra posiada wystarczająco rozbudowaną inteligencję, by potrafić przewidzieć na podstawie naszego kursu co mamy zamiar zepsuć (chlubnym wyjątkiem jest zdaje się EF2000), jednak może się to w każdej chwili zmienić. Najlepiej lecieć zygzakiem (bez przesady) a na właściwy kurs wejść dopiero na kilka kilometrów przed celem.

To jest samolot?

W miarę upływu czasu (to jest na przestrzeni ostatnich osiemdziesięciu lat, tyle bowiem mniej więcej trwa kariera samolotu jako maszyny używanej przez wojsko) samoloty stawały się coraz szybsze. To chyba jedyny pewnik, bo ani stabilność, ani zwrotność, ani łatwość obsługi nie zmieniały się na coraz przyjemniejsze – raczej wręcz przeciwnie. Samolot szybki nie może być zwrotny, bo konstrukcja (o pilocie nie wspominając) nie wytrzymuje przeciążeń. Samolot zwrotny nie może być stabilny, bo te dwie rzeczy nawzajem sobie przeszkadzają; najnowsze konstrukcje są w locie zupełnie niestabilne, nie spadają tylko dzięki komputerowemu wspomaganiu pilota (komputer potrafi regować wystarczająco szybko, żeby dać sobie radę z tą kupą żelastwa). Samolot wyposażony we wszystko, co może mu się przydać, nie może być prosty w obsłudze. Do pewnego momentu liczba zegarów i wskaźników rosła, aż przestały się mieścić w kabinie. Od tamtego momentu rozpoczęła się era urządzeń samoregulujących i samoobsługowych; niestety, część z nich ma syndrom Windows '95 – stają się mądrzejsze od pilota, co niekoniecznie dobrze wróży tandemowi człowiek/maszyna.

Jakby na to nie patrzeć, niezależnie od ery w której przyjdzie nam latać, pewne rzeczy pozostają niezmienne. Zawsze przewagę pozycyjną ma ten, kto leci wyżej i/lub szybciej, wolniejszy może szukać ratunku tylko w zwrotności. Podtsawowy i najczęściej wśród graczy spotykany sposób walki (wiązanie się w kręgu bojowym – daję w lewo/prawo na skrzydło i usiłuję wyjść przeciwnikowi na ogon) jest tyleż popularny co mało skuteczny. W powietrzu trzeba myśleć w trzech wymiarach – można próbować świecy w góre, można zrobić pętlę, można spróbować Immelmana, można w końcu lecąc niby to prosto zmniejszyć ciąg i dać samolotem szybko w lewo i prawo, licząc na to, że przeciwnikowi nie starczy refleksu i sam wyjedzie nam przed nos. Łatwiej się takie rady wypisuje po gazetach niż stosuje w rzeczywistości, ale zwykle udaje się ich jakoś użyć – choć nie zawsze. Podczas pojedynku w powietrzu warto na ogół włączyć dopalacz – ale też z umiarkowaniem, bo zwiększa on potwornie zużycie paliwa a nadmiar prędkości wcale niekoniecznie ułatwi rozstrzygnięcie pojedynku na naszą korzyść. Czasem warto sobie odpuścić.

Backwinderem go!

Ten śródtytuł to cytat z pewnej sceny, jaka rozegrała się kilka lat temu u nas w redakcji. Ktoś grał w obecności kilku kibiców w „Red Barona" albo coś podobnego – ponad wszelką wątpliwość chodziło o Pierwszą Wojnę Światową. Przeciwnik wyszedł mu na ogon. Właśnie wtedy padło hasło „Backwinderem go!" Grający nerwowo rozejrzał się po klawiaturze. „A gdzie są?"

Od czasów pana Barona minęło sporo lat i zmieniły się reguły walki powietrznej. Sama umiejętność odłożenia odpowiedniej poprawki przed dziobem samolotu przeciwnika przestała wystarczać. Wprawdzie nadal wszystkie samoloty bojowe wyposaża się w działko, ale po pierwsze – nie zawsze jest ono stałym elementem wyposażenia, po drugie – coraz rzadziej służy do rozstrzygania o wyniku walki. Podstawowym orężem stały się rakiety o mniejszej lub większej inteligencji. Cezurą jest wojna w Korei, podczas której okazało się, że zestrzelenie lecącego jak błyskawica odrzutowca graniczy z cudem.

Użycie czegoś skuteczniejszego było niezbędne, pojawiły sie więc rakiety samosterujące, w miejszym lub większym stopniu realizujące zasadę Fire and Forget – strzel i zapomnij. Jest ich wiele typów, różniących się zasadą działania i zasięgiem, warto przed użyciem dokładnie wiedzieć, która z podwieszonych rakiet ma jakie parametry, żeby nie usiłować zestrzelić Sidewinderem celu odległego o sto kilometrów. Na krótkich i średnich zasięgach najczęściej stosuje się rakiety wyposażone w czujniki podczerwieni – śledzą one dysze samolotu, na ogół gorące jak diabli. Na większych odległościach znacznie lepiej sprawdzają się rakiety śledzące radarem – można je podzielić na dwa podstawowe typy. Jedne są wyposażone we własny nadajnik radarowy, drogie i przez to bardzo niechętnie stosowane, drugie to te najczęściej stosowane, korzystające z radaru samolotu który je wystrzelił. Wszystko ładnie i pięknie – jest tylko jedno ale. Żeby taka rakieta mogła trafić w cel, musi on być cały czas oświetlony przez radar samolotu który ją wystrzelił, a to oznacza, że taki samolot nie bardzo może sobie pozwolić na ucieczkę – musi lecieć prosto przed siebie jak cielę na rzeź, do momentu kiedy jego rakieta osiągnie (lub nie) cel.

Do zwalczania celów naziemnych można stosować wiele różnych typów bomb i bombek, też warto wiedzieć która dokładnie do czego służy – czym innym bowiem niszczy się czołgi, czym innym tamy a jeszcze czym innym pasy lotnisk. Pewna część stosowanych obecnie typów bomb, podobnie jak rakiety, ma jakieś niewielkie możliwości sterowania swoim lotem, dzięki czemu żeby nimi trafić nie trzeba się wstrzelić z momentem ich upuszczenia w odpowiedni moment z dokładnością do dziesiątej części sekundy, a wystarczy pozbyć się ich w odpowiednim przedziale. Wprawdzie żeby taka bomba mogła trafić w cel musi on być jakoś oznaczony (najczęściej promieniem lasera zamontowanego w kopułce pod kadłubem samolotu), jednak celność jest znacznie większa. Tyle, że podobnie jak to było w przypadku niektórych rakiet, samolot musi do momentu trafienia bomby lecieć w miarę równym kursem, żeby cel był cały czas oświetlony, a to zmniejsza jego szanse przeżycia. Cóż, coś za coś.

Znajomość zasad działania uzbrojenia znakomicie ułatwia korzystanie z niego, warto więc poświęcić kilka chwil przed lotem na poznanie charakterystyki podwieszanych ciężarków. Część z nich wymagać będzie zalokowania przed oddaniem strzału (co oznacza tyle, że elektronika musi namierzyć cel i „przyzwyczaić" się do niego) – bez lokowania nie mamy co marzyć o celnym trafieniu. Samo zalokowanie też nie daje żadnych gwarancji – pomijając to, że część pocisków, rakiet i bomb to niewypały z samej definicji, ostrzeliwany też nie jest do końca bezbronny.

Wywodzenie w pole

Jak już było napisane wcześniej, rakiety samonaprowadzające muszą w jakiś sposób widzieć cel – na ogół robią to korzystając albo z promieniowania podczerwonego, albo z mikrofal (czyli radaru). W tym pierwszym przypadku samolot-cel sam z siebie emituje promieniowanie w którego kierunku leci rakieta. Można ją próbować oszukać – nieraz w ciągu ostatnich kilku miesięcy widziałem w wiadomościach telewizyjnych zdjęcia z samolotami lub śmigłowcami, wyrzucającymi z siebie takie małe jaskrawo świecące

Hyp...hyp...hypery

coś. To coś to flary, czyli małe (no, bez przesady) ładunki magnezjowe. Taki ładunek ma to do siebie, że pali się wytwarzając bardzo wysoką temperaturę, o wiele wyższą niż temperatura gazów wylotowych z silnika odrzutowego. Jeżeli więc wyrzuci się flary, zmniejszy ciąg a jeszcze w miarę możliwości wykona szybki unik, mamy szanse że rakieta poleci gdzieś w bok, najpierw wybierając spośród dostępnych celów najjaśniejszy (czyli flarę) a potem tracąc jakikolwiek w momencie, gdy flara zgaśnie. Sam unik czasem też potrafi wystarczyć, w końcu rakieta leci znacznie szybciej niż samolot który ma dogonić, a co za tym idzie jest stosunkowo mało zwrotna, ale szanse powodzenia takiej akcji są znacznie mniejsze niż równoczesnego wykonania trzech opisanych manewrów.

W przypadku rakiet sterowanych radarem sytuacja wygląda nieco inaczej, jako że samolot-cel nie jest źródłem fal, a jedynie je odbija. najprostszy sposób to zostawienie za sobą lustra, które odbijało promieniowanie radarowe i schowanie się za nim. Zamiast lustra stosuje się paski folii aluminiowej, przyciętej do takiej długości, by jak najlepiej dawały sobie radę z odbijaniem mikrofal pochodzących z radaru przeciwnika. Wyrzuca się zwitek takiej folii (chaff) i zwiewa gdzie pieprz rośnie – może się uda?

Na rakiety na podczerwień jest jeszcze jeden sposób – czasem skuteczny, czasem nie. Zamiast wyrzucać flary można spróbować polecieć prosto w Słońce. Wprawdzie traci się wtedy z oczu wszystko, ale rakieta też głupieje widząc taki duży i smakowity cel, po zmniejszeniu ciągu można więc zmienić kurs i z boku popatrzeć, jak Sidewinder czy inny AMRAAM usiłuje dotrzeć na orbitę okołoziemską.

Wszystkie te rady i uwagi, choć odnoszące się ponad wszelką wątpliwość do rzeczywistego świata, mają jedną, zasadniczą i podstawową wadę – odnoszą się one właśnie, do owego świata rzeczywistego, niekoniecznie znajdując odzwierciedlenie w modelach zachowania się pocisków i pilotów wbudowanych w grę, przed którą właśnie usiadłeś. Co wtedy?

No cóż, od pewnego momentu trzeba zacząć się posiłkować własnym rozumem i szukać dziur w programie, lub latać tak długo, aż się uda nabrać wprawy. Jeśli i to nic nie da – cóż, zawsze można w gronie znajomych stwierdzić, że nie lata się w grach, w których Sidewindery nie widzą Słońca... To w końcu ich bardzo podstawowa cecha.

Robaquez

ERROR: „...kupiłem se peceta (486DX4-100MHz). Szczęście jednak nie trwa wiecznie, wczoraj była w bodzie wywiadówka i podła świnia z chlewa rodem (czyt. moja wychowawczyni) powiedziała coś, co sprawiło że się noodzę."

Dr. Maniac

TEN, CO NAS LUBI...: „Skończę już ten temat, bo gdyby to ode mnie zależało, to już byście stali na dnie Wisły w betonowym obuwiu."

SUB-ZERO

ZŁOTA MYŚL: „...szkoła jest jak kibel – chodzisz bo musisz."

PAVLIK

ULTIMATUM?: „Jak mi nie opublikujecie tego listu, to mi go nie opublikujecie."

[Noname – Wodzu]

RAMBO 8,319 I PÓŁ: „Po 24:00 wróciłem do domu, gdzie czekała na mnie brygada powitalna, antyterrorystyczna i grabarska w 1 osobie (czyt. ojciec)."

Sputor

„WĄCHACZE – POCZĄTKI: Ostatnio gość łaził za mną postaw butelkę. Na drugi dzień przynoszę rozpuszczalnik i mówię, że jest cienias jak tego nie spróbuje. Gość strzelił łykolca aż mu gały na wierzch wyszły. Tak szybko się to stało nie zdążyłem mu powiedzieć, że to się WĄCHA!"

SS

DIALOGI: „KK [...] do Kopalnego:

– Ty. Jak się nazywa tyn samólot co tom frunie?

[...]

– „JAK"

– Jak?

– Tak

KK do Kopalnego:

– Ty. Ja już nie chce do ty Ameryki.

– Cicho bądź gówniarzu. Wiosłuj dalej!"

[Noname – Wodzu]

ŚWIĄTECZNA POGRÓŻKA: „Już od paru numerów mnie nie wydrukowaliście, chyba się Wam znudziły zęby i chcielibyście ozdobić nimi choinkę."

KiC.I.A.

MAKSYMA: „Życie Naczelnego nie jest bułką z masłem"

Forest Gump

„COPALNY & MAŁOLATY: Oto wypowiedzi małolat na temat najważniejszej części ciała Copalnego:

Małolata Pierwsza

– Nie jest może wielki ale strasznie uporczywy.

Małolata Druga

– Cały czas narasta i narasta.

Małolata Trzecia

– Jest bezlitosny. Trzyma mnie tak długo."

Mirage

DON'T WORRY, BE HAPPY!: „Zamykamy oczy, zakładamy stopę na czubek głowy, rozluźniamy się i z całej siły uderzamy głową w nieotynkowaną ścianę. Trochę poboli, ale (gdy jesteśmy w stanie) włączamy swój komputer (byle nie [Atari]) lub czytamy TOP SECRET. Następnie pijemy surowe jajko zagryzając boczkiem polanym miodem (to oczyszcza umysł ze zbędnych informacji). Podchodzimy do wciąż włączonego telewizora na odległość 2mm od oczu, którymi robimy zeza. Monitor wchłonie złe moce...".

PAVLO

TAŃSZY OPAŁ???: „...w końcu ile można reanimować trupa, jakim jest aTARI. Atarowca wal z gumowca! Przecież tym [—] ja palę w piecu, bo tona aTARI XE tańsza od tony koksu, gorzej z ST, bo tyle samo co koks kosztuje, za to rzadziej trzeba dorzucać do pieca, ale za to XE nie trzeba rąbać."

SUB-ZERO

ZAPYTANIA: „Jak pracuje ślepy gwałciciel? – metodą na chybił – trafił."

Sputor

„Jak dzielimy kobiety? – Na damy, nie damy i...nie każdemu damy."

FALCON

„Czym się różni amigowiec od trampoliny? Po trampolinie nie skacze się w glanach."

W.Tell

„Jakie jest ulubione święto narkomanów?

– Dożyłki.

A ulubiony program telewizyjny?

– Tydzień na działce."

DŁUGI

„Ulubiona piosenka ludożerców?

– ???

– „Dziewczyna zszamana"„

Mirage

GUMOWIEC: „Jak sobie przypomnę moje ostatnie listy to odrazu lewą nogą się żegnam."

Kaszub III Lewy

NIESPODZIANKA?: „Top Secret jest jak pudełko czekoladek, nie wiesz na jaki idiotyzm natrafisz."

Forest Gump

POMYSŁOWY DOBROMIR: „UWAGA!: Czy wiecie że w AMIDZE CD-32 można ręcznie zatrzymać kompakt. Gdy gramy lub programujemy a CD się kręci, ale nie czytuje (nie jest włączona żółta dioda): trzeba z odpowiednią siłą uderzyć w szkiełko (tam gdzie widać obracający się CD) – z wyczuciem (małe trzęsienie, drganie). Bez resetowania zatrzyma się. Tak można zaoszczędzić zużycie silnika i przedłużyć żywotność konsoli."

COBRA

O ZAUFANIU: Dziewczyna do Kopalnego:

– Zaufaj mi.

– Uff, uff..."

[Noname – Wodzu]

KRZYŻACY 2: „Przez wasz TOP SECRET przegapiłem film sensacyjny („Pomysłowy Dobromir").

Krótka przygoda kłopalnego: Idzie Kopalny bez języka i bez oczu. Ludzie się go pytają:

– Któżeś jest?

Kopalny nie odpowiedział.

– Skąd żeś jest?

To samo.

– Wyście Kopalny z TOP SEKRETU!

Kopalny pokiwał głową.

– Kto ci to uczynił?

Kopalny zrobił ręką znak krzyża.

– Nie mów, że PCK."

Siulnięty Kiólik

KAWAŁ: „Przychodzi facet do lekarza, by sprawdzić czy może mieć dzieci. Dostaje słoik, idzie za parawan (pobrać próbkę). Słychać stękanie, sapanie i wzdychanie przez kwadrans, aż pouciekały przerażone pielęgniarki. W końcu lekarz nie wytrzymał i mówi:

– Panie, dosyć tego, nie przyszedł pan tu dla przyjemności.

Facet wychodzi zza parawanu, zawstydzony i spocony jak mysz:

– Ja bardzo przepraszam; próbowałem prawą ręką, próbowałem lewą. Próbowałem przez szmatę. I nic... Nie mogę odkręcić tego słoika."

Ptaschnick

„PRZEPIS NA ZUPĘ: 1/8 Borka 2/3 Kopalnego i cały Wodzu

Smacznego

P.S. Jeśli tego nie opublikujecie to zrobię na serio taką zupę."

KEVIN

OGŁOSZENIE: „Komisja planowania zatrudni jasnowidza."

KACZOR

MIĘKKIE LĄDOWANIE: „Szedłem właśnie w stronę mostu i kiedy zawiązywałem sobie kamień na szyję, spostrzegłem w pobliskim kiosku okładkę waszego pisma. Mój bystry wzrok szybko znalazł drugi kamień. Wbiegłem na most, skoczyłem i urwał mi się film...

Teraz leżę na intensywnej terapii i myślę po jakiego [—] skakałem z mostu, kiedy był mróz –20 stopni? Teraz siedzi przy mnie jakiś facet i prosi co bym mu popracował w sadzawce jako lodołamacz, ale ja wolę teraz sobie wygodnie leżeć w gipsowym ubranku i ostatkiem zębów macham długopisem po tej kartce. [...] Kończę, bo idzie właśnie lekarz z piłą jak w „doomie" ciąć gips. Muszę się z wami rozst... panie doktorze! już pan przeciął gips! panie doktorze! słyszy pan! Au! już pan...agrchhhh!"

The Generat

BAJKA: Idzie Czerwony Kapturek przez las. Zauważa go wilk, chowa się za drzewem i czeka. Wtem atakuje Czerwonego Kapturka i zaczyna go gwałcić. Po trzecim razie, wyczerpany, podnosi się i zamierza odejść lecz Czerwony Kapturek woła:

– Wilku! A masz zaświadczenie, że nie jesteś chory na AIDS?

– Mam.

– To możesz je podrzeć...

Wodzu

Rzeczywiście, coś tu nie gra (patrz poprzedni komentarz), ale kto powiedział, że tu cokolwiek ma grać? Po prostu kyły, kyły czyli wszystko w normie. Poza tym, że zaraz pobiję autora m.in. T'N'T, jeżeli nie przestanie gwizdać, to moja babcia czuje się świetnie. Sorry, że tak mało materiału (oby tak dalej!), ale jakoś tak wyszło. Kurekta, jak zwykle trala...

Wodzu

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze

Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	38,60 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,38 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,60 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Relum ol lhe Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDO	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	38,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386. 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	38,80 zł
Zool 2	Gremlin	386. 2 MB	46,38 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book ol Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links – Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"

3D Pool	Firebrit	9,76 zł
Action Fighter	MicroProse	9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse	9,76 zł
Blasteroids	Tengen	9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft.	9,76 zł
E-motion	US Gold	9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,76 zł
Operation Harrier	US Gold	9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing	9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing	9,76 zł
Robocod	Millennium	9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse	9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers	9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,4e zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68.32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25.62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61.00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43.36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Slardusl	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Linke - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Siarra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX. 4 MB RAM. VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz,
4 MB RAM. VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

CD-ROM

IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane.
Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską.
Są trzy rodzaje kart.



karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



karta ZŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- **wysokie rabaty na płyty CD-ROM**
- **aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.**
- **materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)**
- **telefoniczną pomoc techniczną**

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach.
Wszyscy klubowicze otrzymyją przesyłki bezpłatnie.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-250 tytułów CD ROM PC Shareware

-50 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.

3D ATLAS (versja PL) 146 zł
ATLAS EUROPY 99 zł
EURO PLUS tel.
AUTO ALMANAC 1996 80 zł
SUPER MEMO 7,4 i 7,5
NAPOLEON ENC. 99 zł
MULTIMEDIA LANG.
SYSTEM z mikrofonem 99 zł

I WIELE INNYCH ...

IBM PC wybrane tytuły:

A10 PAK VOL 4	10CD	160zł
10 PAK VOL.3	10CD	146zł
A4 NETWORK	B,P	128zł
ACROSS THE RHINE : 1944	B,P	134zł
ACTION SOCCER	B,P	76zł
ACTUA SOCCER	B,P	122zł
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97zł
APACHE	B	160zł
ASTERIX	B,P	136zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169zł
BIZNES (TRANSPORT TYKON,THEME PARK)	2CD,B,P	110zł
BLOODWINGS	B,P	49zł
BRAIN DEAD	B,P	110zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157zł
CAESAR II	**B,P**	**134zł**
CAPITALISM	**B,P**	**122zł**
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134zł
CYBERMAGE	**B,P**	**134zł**
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134zł
DIG	B,P	159zł
DOOMSDAY	B	55zł
DRUG WARS	B,P	99zł
ECSTATICA	B,P	79zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	188zł
EXTREME PINBALL	B,P	110zł
FADE TO BLACK	B,P	134zł
FATAL RACING	B,P	98zł
FIFA 96	B,P	134zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91zł
FRANKENSTEIN	B,P	159zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110zł
GABRIEL KNIGHT	**6CD,B,P**	**177zł**
GAME GUN	B,P	189zł
GP MANAGER	B,P	134zł
GUILTY	B,P	85zł
HELL	B,P	104zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98zł
HEXEN	B	179zł
HI-OCTANE	B,P	49zł
KING'S QUEST VII	B,P	98zł
KLIK & PLAY (versja PL)	B,P	110zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72zł
LITIL DIVIL	B,P	70zł
LORDS OF THE REALM	**B,P**	**79zł**
LOST EDEN	B,P	134zł
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134zł
MARCO-POLO	B,P	136zł
MC KENZIE & CO	**5CD,B**	**125zł**
MEGA PACK 3	12CD,B	150zł

IBM PC wybrane tytuły:

MEGA PACK 4	11CD,B	139zł
MEGAPACK 5	**10CD,B,P.**	
157zł	**MEGATRI-**	
PAK	**3CD,B**	**69zł**
MILLENNIA	B,P	98zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179zł
NBA 96 LIVE	**B,P**	**134zł**
NBA JAM	B,P	133zł
NEED FOR SPEED	B,P	134zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101zł
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99zł
PSYCHIC DETECTIVE	**3CD,B,P**	**134zł**
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	189zł
RETRIBUTION	B,P	91zł
REVENLOFT 2		79zł
ROAD WARRIOR	B,P	110zł
SAVAGE WARRIORS		79zł
SCREAMER	B,P	134zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129zł
SHIVERS	**B,P**	**134zł**
SHOCKWAVE ASSAULT	B,P	134zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86zł
SOCCER STARS'96	B,P	110zł
SPACE QUEST VI	B,P	108zł
STONEKEEP	B,P	169zł
STRIP POKER PRO	B,P	136zł
SWAT POLICE QUEST 5	**4CD,B,P**	**146zł**
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110zł
TEENAGENT (versja PL)	B,P	69zł
TEKWAR	B,P	145zł
THE DARK EYE	**B,P**	**129zł**
THE DAY OF DARK FORCES	B	67zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99zł
THE LOST DYNASTY	2CD,B,P	146zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71zł
THUNDERHAWK II	B,P	158zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136zł
TOP GUN	**2CD,B,P**	**146zł**
TORINS PASSAGE	**B,P**	**134zł**
US NAVY FIGHTERS	B,P	104zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134zł
WAR AT SEA COLLECTION	B	69zł
WARCRAFT 2	B,P	145zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122zł
WETLANDS	B,P	145zł
WING COMMANDER IV	**5CD,B,P**	**189zł**
WITCHEVEN	B,P	145zł
WORMS	B,P	146zł
WWF WRESTLEMANIA	**B**	**119zł**

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	119 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BATTLETOADS		25 zł
BEAVERS		60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CLOCKWISER	B	83 zł
D/GENERATION		25 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE		60 zł
DEFENDER OF THE CROWN II		70 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
EXILE	**B**	**58 zł**
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLY HARDER		51 zł
GLOOM	P	73 zł
JET STRIKE/NICK FALDO/BUMP'N'BURN		**50 zł**
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LABIRYNT OF TIME	B	116 zł
LAMBORGHINI		40 zł
LAST NINJA 3		60 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LITIL DIVIL	B	136 zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60 zł
MEAN ARENAS		50 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH		60 zł
NAUGHTY ONES	B	60 zł
NICK FALDO GOLF		83 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PINBALL ILUSION	**B,P**	**61 zł**
POWER GAMES		41 zł
PREMIERE		25 zł
PROJECT X/ULTIMATE BODY BLOWS	P	51 zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		43 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SLEEPWALKER	B	58 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
SPERIS LEGACY	B,P	110 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER LEAGUE MANAGER	**B**	**58 zł**
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
THE CHAOS ENGINE		25 zł
THE GUINNESS DISC RECORDS		100 zł
THE SPERIS LEGACY	**B,P**	**110 zł**
THEME PARK	B	104 zł
VIDEO CREATOR	B	130 zł
VITAL LIGHT	B	30 zł
WING COMMANDER		60 zł
WORMS	B,P	116 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

ALL DOGS GO TO HAVEN		15 zł
AMINET 7,8,9,10		50 zł
AMINET SET	4CD	135 zł
AMINET SET 2	4CD	135 zł
C64 SENSATION		68 zł
CD EXCHANGE 1		71 zł
CD NETWORK		74 zł
CD NETWORK 2		80 zł
CDPD PL	P	50 zł
DEMOMANIA		50 zł
DZWIEKI I MODULY		50 zł
GAMERS DELIGHT 1		41 zł
GAMERS DELIGHT 2		41 zł
GIGANTIC GAMES 2		74 zł
HUTCHINSONS ENC.		20 zł
MEETING PEARLS 1		39 zł
MEETING PEARLS 2		39 zł
MEETING PEARLS 3		39 zł
PANDORA		30 zł
POWER GAMES		41 zł
SCENA PL	P	50 zł
SPECY 2		104 zł

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM
(należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

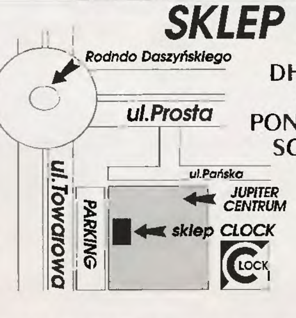
OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !



SKLEP FIRMOWY

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew.114

Gwiazdołki to zwierzątka miłe i sympatyczne. Cieszyły się one wielkim powodzeniem wśród ludów zamieszkujących kosmos, szczególnie zaś upodobały je sobie Wenusjanki. Jako że popyt na nie był wielki, szybko okazało się, że ich populacja na ich rodzinnej planecie szybko zmniejszyła się do takich rozmiarów, że biednym gwiazdołkom groziło wyginięcie. Aby zapobiec temu jakże niepożądanemu zjawisku, międzygwiezdny kongres postanowił wziąć milutkie stworzonka pod ochronę. Z początku wszyscy mieli nadzieję, że uratuje to nieliczny już gatunek. Niestety okazało się że Friksowie, rasa która zajmowała się polowaniami na Gwiazdołki, jest na tyle pazerna na pieniądze, jakie mogła uzyskać na czarnym rynku, że wcale nie zamierzała zaprzestać wyniszczających polowań.

Sytuacja wydawała się krytyczna, na szczęście Kongres ustanowił instytucję obrońców. Ci dzielni ludzie (?), ryzykują swoje życie, by nie dopuścić do wyginięcia przemiłych stworzeń. Uzbrojeni w aparaty mediacyjne i tony bomb przemierzają kosmos, by strzec przyrody. Jednym z tych prawych ludzi(?) jesteś właśnie Ty.

Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich gwiazdołków z kilkudziesięciu plansz. Będziesz musiał jednak stawić czoła Frixom, którzy nie zamierzają ułatwić Ci zadania. Na szczęście masz swoje bomby, którymi będziesz mógł z nimi walczyć. Musisz jednak bardzo uważać, gdyż bomby są niebezpieczne także dla Ciebie i gwiazdołków. Gdy wybuch dosięgnie Ciebie lub Twych podopiecznych tracisz życie, miej się więc lepiej na baczności i pamiętaj: los gwiazdołków spoczywają w Twoich rękach.

BADJOY



Twierdza

I znowu niebezpieczne zadanie stoi przed naszymi dzielnymi żołnierzami. Czy mogą odmówić?! Nie! Rozkaz to rozkaz! Sprzeciw nie będzie tolerowany! To byłoby równoznaczne ze zdradą!

Tym razem zadaniem wojska jest oczyszczenie twierdzy z niebezpiecznych pomieniotwórczych odpadów. Właściwie na tę szaleńczą misję zostanie wysłany tylko jeden żołnierz, gdyż szkoda ryzykować życia całego oddziału. Zadanie jest bardzo ryzykowne, tym bardziej, że silna radiacja spowodowała mutację żyjących w twierdzy stworzeń i zamieniła je w śmiercionośne potwory. Na domiar złego wałęsające się wszędzie mutanty spowodowały uszkodzenia systemów kanalizacyjnych, przez co z wielu ścian podłóg i sufitów co kilka chwil tryska śmiercionośna para lub płomienie. Takie niebezpieczeństwo wcale nie jest mniejsze od złowrogich mutantów. Aby nie było jeszcze trudniej, niektóre części twierdzy są pooddzielane od innych stalowymi drzwiami, które mogą otworzyć tylko odpowiednie klucze, przez co czasami trzeba się spory kawał wrócić, by odnaleźć właściwy.

Jedynym pocieszeniem jest to, że od czasu do czasu można znaleźć pojemniki odnawiające energię, albo skrzynie nabojów pozwalające uzupełnić zapas szybko kończącej się amunicji.

Gra przypomina nieco „Lazarusa" czy „Castle", jednak jest o wiele gorzej wykonana. Myślę jednak, że miłośnikom labiryntówek nie będzie to zbytnio przeszkadzać i że spędzą przy niej wesołe chwile.

BADJOY



Wyspa

Obudził się z potwornym bólem głowy. Znajdował się gdzieś w dżungli. Szybki rekonesans pozwolił mu się zorientować, że znajduje się na jakiejś wyspie. Nie pamiętał skąd się tu wziął, ani jak się nazywa, a próby przypomnienia sobie tego sprawiały mu tylko coraz większy ból. Ku jego zaskoczeniu wyspa okazała się zamieszkana. Autochtoni nie byli zbyt przyjaźni, ale też nie czynili mu żadnej szkody. Postanowił więc się stąd wydostać...

Tak mniej więcej wygląda sytuacja bohatera wydanej przez L.K.Avalon gry „Wyspa". Jest to typowa przygodówka (typowa jak na komputer 8-bitowy), nie jest ona może tak dobra jak „Dizzy", czy choćby „Seymour", ale za to komunikuje się z graczem po polsku. Główny, a właściwie jedyny nacisk położono na rozwiązywanie zagadki. Z jednej strony to dobrze, ale z drugiej to, że bohaterowi nie grożą żadne niebezpieczeństwa, zmniejsza nieco związane z grą emocję. Zagadki są wprawdzie sensowne, ale jednak zbyt oczywiste, przez co gra wydaje się odrobinę za prosta. Wydaje się, że wyzwanie stanowić może tylko dla młodych graczy. Ja spędziłem nad nią tylko jedno popołudnie. Natomiast grafika, a zwłaszcza dźwięk są całkiem niezłe. Mam nadzieję, że autor gry pokusi się o stworzenie kolejnej gry na bazie całkiem niezłego engine'u robiąc ją tym razem nieco bardziej skomplikowaną i rozbudowaną. Mimo wszystko w „Wyspę" gra się całkiem przyjemnie i warto ją mieć w swoich zbiorach, choćby dlatego, że tego typu gier nie wychodzi na komcia zbyt wiele.

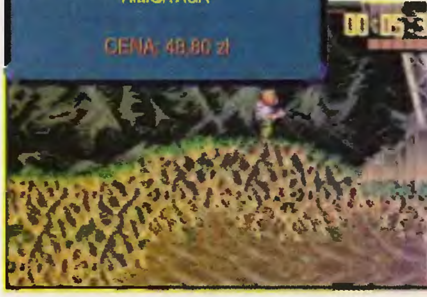
BADJOY

P.S. Gdyby ktoś miał jednak jakieś problemy, kompletny solution zamieszczamy gdzieś na TOP SECRET YELLOW PAGES.





EXILE



EXILE

AUDIOGENICS '95

MARKSOFT

7 8 8 8

AMIGA AGA

CENA: 48,80 zł

O ile mnie pamięć nie myli gra „Exile" po raz pierwszy ujrzała światło dzienne w 1991 roku w wersji dla C64. Nie wydaje mi się, by ukazała się wersja dla A500, w każdym razie w 1995 firma Audiogenics wydała wersję dla Amig wyposażonych w kości AGA. Zacznijmy jednak od początku.

Triax od małego interesował się inżynierią genetyczną. Gdy został profesorem zabrał się za eksperymenty na zwierzętach i ludziach tworząc koszmarne potwory. Jego celem było stworzenie nowej bezmyślnej i niebezpiecznej rasy, dzięki której mógłby zapanować nad całym Wszechświatem.

Właśnie tym zajmował się na planecie Phoebus do czasu, gdy przybyła brygada Twoich kumpli – kosmicznych marines. Niewiele zwojowali.

Teraz Ty przybyłeś na niegościnną planetę, by pomścić przyjaciół i pokrzyżować plany szalonego naukowca. Zadanie to niełatwe, jako że baza Triaxa mieści się głęboko pod ziemią ukryta za labiryntem podziemnych korytarzy. Po drodze będziesz musiał pokonać wiele niebezpiecznych przeszkód i to zarówno naturalnych jaki i tych stworzonych przez profesora. Będziesz musiał rozwiązać także wiele zagadek, by bezpiecznie dostać się do celu wyprawy.

Na domiar złego na planecie panuje bardzo niewielka grawitacja, tak że poruszanie nie jest wcale łatwe. Tym bardziej że wszystko, co widzisz, oddziałuje na Ciebie. Każdy przedmiot ma nie tylko własne przeznaczenie, ale także masę, co wymusza różne sposoby jego użycia.

Każde z napotkanych stworzeń ma swój własny charakter – jedne daje się wykorzystać (nie, nie tak!), inne można zestrzelić lub zniszczyć, jeszcze inne po prostu przeszkadzają. Z tego powodu zagadki nie są tak jasno sprecyzowane jak te w tradycyjnych grach. Zawsze jest co najmniej kilka rozwiązań tego samego problemu, a i kolejność w jakiej się je rozwiązuje nie jest sztywno ustalona.

Dzięki silnikowi plecakowemu możesz latać we właściwie dowolnym kierunku, chyba że napotkasz jedną z powstrzymujących Cię sił (na przykład huraganowe wiatry wiejące na Phoebie). Twój strój oprócz latania umożliwia także wykorzystanie wielu dopałek i przedmiotów, z których każdy ma własny zapas energii. Energię można uzupełniać zbierając odpowiednie zasobniki, a także przesyłając ją z jednego urządzenia do drugiego (np. silnik ma pełno energii, a magazynek pistoletu jest już pusty – nic nie stoi na przeszkodzie, by przenieść część energii plecaka do pistoletu). Ta zaleta ekwipunku, jak sam się szybko zorientujesz, będzie bardzo przydatna.

Mam nadzieję, że sobie poradzisz, a Twe poczynania będą bardziej owocne od akcji Twoich poprzedników. Liczę na Ciebie tak jak cała reszta wszechświata, której los zależy tylko od Ciebie.

BADJOY

PENGUINS

PENGUINS

SOFTWARE UNDERGRAND '95

6 7 5 5

AMIGA, AMIGA AGA

Na biegunie północnym (a może raczej południowym?) mieszka sobie pewien polarny lisek, i tak się właśnie złożyło że to właśnie Ty. Cóż, na biegunie jest raczej pusto, o kompanię trudno. Umarłbyś tam chyba z nudów, gdyby nie Twoi dwaj przyjaciele – pingwiny. Ten w niebieskim fraku zawsze zbiera wszystkie napotkane klucze, ale tylko dwa, bo więcej nie mieści mu się w jego łapki. Drugi z maluchów trzymający maczugę potrafi sobie radzić ze wszystkimi niedobrymi panami, jakich spotka.

Jak przystało na ptaki, pingwiny nie są zbyt inteligentne, więc musisz się nimi opiekować, by nie zrobiły sobie krzywdy. W końcu to Twoi jedyni przyjaciele.

Pewnego pięknego dnia (a może to była biała noc?) znudzone pingwiny wybiegły z norki i trafiły do ogromnego zamku, który był gigantyczną pułapką. Na szczęście udało Ci się ich odnaleźć. Teraz pozostaje tylko wyjść z zamku. Łatwo powiedzieć trudniej zrobić.

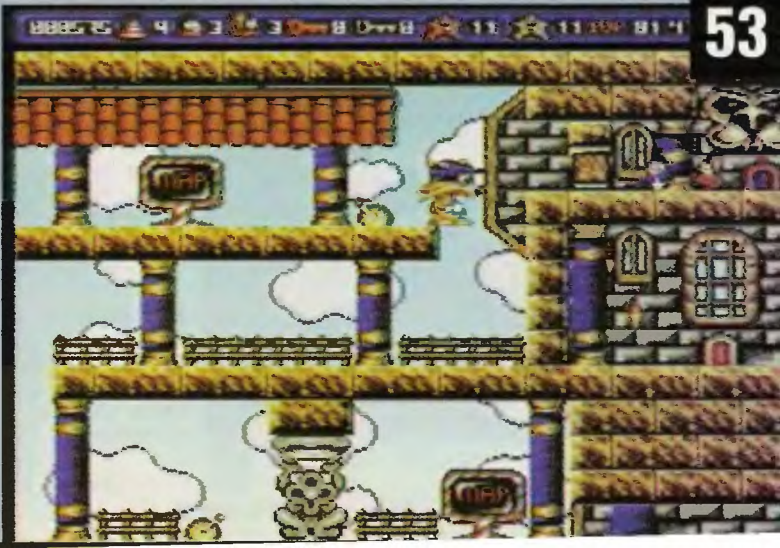
Na każdym poziomie znajdują się różnorodne przełączniki włączające windy, pasy przekaźnikowe drzwi drabiny i inne temu podobne tałatajstwo, które zmienia drogę pingwinów, ale może być także wykorzystane do przesunięcia ruchomych bloków. Można nimi zablokować miotacz ognia lub zatkać wilczy dół najeżony śmiercionośnymi kolcami.

Do dyspozycji masz także bomby, dzięki, którym pozbywasz się niektórych tarasujących drogę kamieni lub przeszkadzających stworków, ale także możesz zabić pingwina. Lepiej więc używać ich z umiarem (możesz ich mieć tylko 9).

Bardzo pomocną sprawą są mapy pozwalające obejrzeć cały poziom. Czasami przydaje się też możliwość śledzenia tego, co robi jeden z pingwinów – ekran dzielony jest wtedy na dwie części: w górnej widać liska, w dolnej – jednego z pingwinów.

Oprócz tego na pięćdziesięciu z sześćdziesięciu poziomów umieszczone jest 50 jajek. Można je zbierać albo nie. Jeśli ich nie zbierzesz, to i tak uda Ci się skończyć grę. Jeżeli jednak okażesz się dobrym kolekcjonerem, będziesz mógł obejrzeć końcową animację, czego życzy Ci

BADJOY



Przeżyjmy to jeszcze raz

The Essential Selection

Jak zaczęła nas ponad dwadzieścia lat temu przekonywać Lisa Minelli, „money makes the world go around"! Akurat w przypadku gry, o której piszę, widać to jak na dłoni – bo czyż gdyby nie było to kolejną okazją do zrobienia dodatkowej gotówki, tacy konkurenci jak Electronic Arts i Microprose (kolejność alfabetyczna) zdecydowaliby się na wspólne wydanie swoich gier?

Tytułowy wybór to trzy symulatory lotu: „1942 – The Pacific Air War", „Fleet Defender" i „Wings of Glory". Dwa pierwsze tytuły oryginalnie wydał Microprose, trzeci – Origin (co w chwili obecnej sprowadza się do Electronic Arts). Wszystkie trzy należą do mniej więcej tej samej kategorii – są oparte o zbliżone technologie (320∗200∗256, wieloboki z nakładanymi fakturami) i zostały wydane mniej więcej w tym samym czasie (1994 rok). Podkreślam te fakty, bo rzutują one na wymagania sprzętowe – jak na dzisiejsze warunki całkiem znośne, każdy posiadacz solidnego 486 powinien być usatysfakcjonowany (ale już słabsze 486 nie wystarczy, a bez 8 megabajtów też będzie ciężko, powoli nadchodzi czas na kolejny raport z oblężonego miasta).

Tak się składa, że gry obejmują właściwie całą historię lotnictwa wojskowego i były już przez nas bez wyjątku opisywane – poczynając od I Wojny Światowej („Wings of Glory", strzelamy do Niemców, TS 7/95), przez drugą („1942", dano nam wybór i możemy albo strzelać do Japończyków, albo do Amerykanów, TS 11/94) po czasy obecne („F14 Fleet Defender", jak czasy obecne to strzela się głównie do Rosjan, jakby nie mieli dosyć własnych, czy też czeczeńskich kłopotów, TS 4/94).

Nie będę nikomu wmawiać, że jest to zestaw jak marzenie, co to każdy powinien go sobie kupić – ale też nie jest to w żadnym razie próba wciskania kitu. Wszystkie trzy tytuły są bardzo porządnymi symulatorami i każdy z nich sam z siebie jest wart tego, żeby trochę się nim pobawić. Propozycja godna rozważenia.

Robaquez

Producent: EA\Microprose
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 109,80 zł
Komputer: PC-CD







Special Edition 4 Pack vol. 1



Ostatnio modne stało się wydawanie kilku starych gier w jednym pudełku. Serię takich pakietów postanowiła wydać także firma Gremlin Interactive, przedstawiając ponownie swoje największe przeboje. W rękach trzymam więc tekturową walizeczkę, w której znajdują się cztery programy przeznaczone dla komputerów Amiga:

Lotus III
Starym wyjadaczom tej gry przedstawiać nie trzeba, bo każdy z nich wie, że gry z serii „Lotus" to jedne z najlepszych wyścigów samochodowych. Gra posiada wiele opcji tak, że można ustawić prawie wszystko od ilości graczy i sposobu sterowania, aż po kolor samochodu. Do dyspozycji jest wiele tras, a jeżeli te nam się znudzą, to za pomocą wbudowanego w grę edytora można przygotować masę własnych.

Zool 2
„Zool" jest typową platformówką. Gracz wcielając się w mrówkę biega po różnych krainach zbierając różnorodne słodycze dające mu punkty, oprócz tego może się natknąć na różnorodne bonusy ułatwiające unikanie stworków. „Zool" okazał się na tyle popularny, że powstała jego kontynuacja i to właśnie w tę grę mamy możliwość zagrać. Oprócz nowej grafiki i bonusów program oferuje możliwość wyboru czy grać będziemy „Zoolem" czy też jego koleżanką.





Space Crusade
jest grą opartą na grze planszowej dziejącej się w mrocznym świecie Warhammera 40000 – „Space Marines". Jest to typowy przykład strategii. Zadaniem gracza jest prowadzenie oddziału kosmicznych żołnierzy walczących w imię Imperatora z obrzydliwymi genokradami i innym pomiotem Chaosu przez szereg niebezpiecznych misji. Wśród gier strategicznych program ten nie jest niczym specjalnym, ale na pewno gra się w niego z przyjemnością, zwłaszcza jeżeli ktoś jest miłośnikiem Warhammera.

Premier Manager 2
Seria „Premierów" zajmuje w historii menedżerów ważne miejsce. Myślę że każdy się z tą grą z przyjemnością zapozna, a jeśli już kiedyś w nią grał, chętnie do niej powróci. Doprowadzić drużynę na szczyt tabeli ligowej to nie lada sukces, który na pewno każdy z graczy chciałby odnieść.

Zakup 4-paka polecilbym przede wszystkim świeżym posiadaczom komputera, którzy jeszcze dokładnie nie wiedzą jakiego rodzaju gry lubią najbardziej. Każda z gier należy do innego gatunku. Dzięki temu można sobie wyrobić pewne zdanie na temat gier w ogóle, tym bardziej że wszystkie prezentowane tytuły to już klasyka. Czteropak ma jednak jedną małą wadę: otóż brak w nim instrukcji po polsku. Myślę jednak, że w niewielkim stopniu zmniejsza to jego wartość.

BADJOY

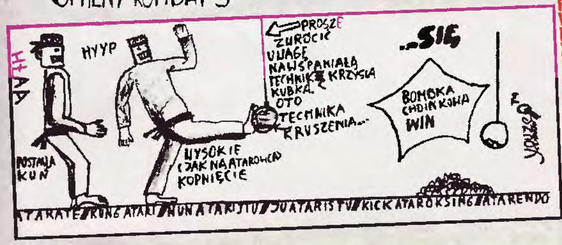
Dystrybutor: Mirage
Cena: 58 zł

WONTROBA

Men Only



KOPALNY KOMBAT 3™



RYSUNKI WYKONANO NA IBM PC Z PROCESOREM PENTIUM 166 MHZ W TRYBIE WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI I PALECIE 24BITÓW







To jest tylko fragment kolekcji pocztówek Naczelnego. Uprasza się o nadsyłanie korespondencji wyłącznie w ten sposób.





Zuzifest monarchistyczny

Choć podobnie jak reszta redakcji posiadam poglądy polityczne, na ogół staram się ich nie ujawniać. Wystarczająco dużo osób w Polsce ujawniło już swoje poglądy i przyłączyło się do współżycia politycznego, wprawiając swój naród w zakłopotanie. Tym razem jednak polityka sama mnie napadła.

Jak wszyscy wiedzą, do Polski przyjechała Królowa brytyjska. Królowa brytyjska, podobnie jak ciepłe piwo i jeżdżenie po lewej stronie, jest przejawem brytyjskiego poczucia humoru. Wprawdzie bowiem panuje ona wszystkim brytyjczykom, jednak zanim kichnie musi uzyskać na to zgodę obu izb parlamentu. Tym niemniej Brytyjczycy lubią swoją Królową i w nagrodę pozwolili jej pojechać do Polski z wizytą. Królowa wraz z dworem zamieszkała w Belwederze w Alejach Ujazdowskich, dzięki czemu Trakt na kilka dni stał się jakby bardziej Królewski, choć jeszcze mniej przejezdny niż zwykle, a to ze względu na zatrzęsienie niebieskich gwardzistów, pilnujących żeby Królowej korona z głowy nie spadła.

Przy okazji przedstawiania monarchini szerszemu polskiemu ogółowi powiedziane zostało, że panuje ona miłościwie Brytyjczykom od lat kilkudziesięciu. Na tym zapewne polega fenomen monarchii - po tylu latach panowania i obejrzeniu dwudziestu premierów nawet mając metr trzydzieści można na każdego polityka patrzeć z góry, choćby to był Andrzej Olechowski. Może więc i u nas? Tę myśl przedstawił nieśmiało w telewizji były pan prezydent i wcale nie była ona taka głupia - wszelakoż jest tu pewien problem, jako że najpierw trzeba by mieć sensownego kandydata na monarchę.

Być monarchą wszystkich Polaków mogłoby być trudne, jako że żeby móc się z każdym codziennie zrozumieć trzeba by zmieniać poglądy co jakieś dwie milisekundy, co jasno wynika z podzielenia liczby sekund na dobę przez liczbę Polaków w kraju. Można to zresztą obejść nic nie mówiąc, byle tylko poruszać się wolno i dostojnie. Snując się zakorkowanym Traktem Królewskim zacząłem się zastanawiać nad właściwym kandydatem. Pierwsze co mi przyszło do głowy to żółw z Galapagos - długowieczny, małomówny, porusza się wolno i z pewnym dostojeństwem, więc może? Jednak potem przypomniałem sobie pewien film przyrodniczy, na którym pokazano jak taki żółw je i zacząłem się wstydzić pomysłu, bo monarcha musi od czasu do czasu przyjmować gości, a z takimi manierami przyniósł by więcej szkód niż pożytku. Zaraz zresztą eksperci z NATO abo Unii Europejskiej mogliby nam zarzucić żółwie tempo reform. To nie był dobry pomysł.

Więc kto? Przejrzałem w myślach garnitur polityków, odrzucając jednego po drugim. Na monarchę potrzebny jest ktoś z poza układów. Zaraz, zaraz! Dzień wcześniej moja małżonka stwierdziła, że ona to by mogła być królową - co jej zależy? Gdyby więc... Bo tak: mam jeszcze przed sobą kilkadziesiąt lat, no chyba żeby jakiś wypadek. Poglądy polityczne niby mam, ale po cichu i nieoficjalnie, na własny użytek, więc nikomu nie powinienem przeszkadzać. Poruszam się raczej wolno i dostojnie, moja Matka stwierdziła kiedyś że nawet jak upadam to robię to wolniej, niżby wynikało z teorii grawitacji. Więc właściwie... Dlaczego by nie? Nasze (pluralis majestatis) panowanie nie byłoby ponad wszelką wątpliwość kłopotliwe dla narodu, siedzielibyśmy sobie w jakimś Wilanowie albo Belwederze, raz na miesiąc wyglądając przez okno i kiwając przyjaźnie ręką narodowi. Będziemy musieli sobie to przemyśleć.

Podpisano: My, Samozwańczy Komitet Monarchizacji RzeczyPospolitej



SENSACYJNE ODKRYCIE !

CZY BOREK NIE ŻYJE?

Od naszego reportera z Wólki Dolnej otrzymaliśmy sensacyjne zdjecia, przedstawiające grób Borka - redaktora naczelnego TS. Jedno z nich publikujemy.

Na nasze usta cisną się pytania. Czy zatajono fakt zgonu Naczelnego przed opinią publiczną ? Kim jest osoba podająca się za Borka, a pełniąca funkcje redaktora naczelnego Top Secret? Mamy prawo podejrzewać, że żyjący "Borek" jest sobowtórem nieżyjącego autentyku, a jednocześnie agentem obcego magazynu. Czy cały zespół redakcyjny jest manipulowany przez agenta, którego celem jest doprowadzenie do bankructwa magazunu TS?

Te pytania muszą pozostać bez odpowiedzi. Prokuratura rozpoczeła postepowanie celem ustalenia prawdziwej tożsamości "Borka". Redakcja będzie na bieżaco informować czytelników o wynikach śledztwa.

Zespół redakcyjny



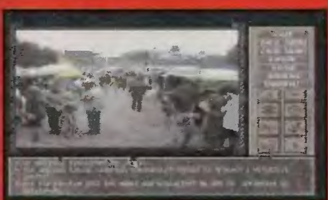


Sir Haszaku, mój malutki
Kochany, ale skubaniutki
Gdzieś się podział żołnierzyku
Nasz dzielny rycerzyku
„Listy" coś podupadają
Bo fachowca już nie mają
Popularność cosik spada
Seniorita się nie nada
HASZAK, HASZAK,
wracaj szybko!
Nasze słońce, nasza rybko...

DR MINTEK

Alfabet Śmierci

Po dziwacznym i nagle przerwanym telefonie od przyjaciela z lat szkolnych, w którym błagał Cię o pomoc, wyruszyłeś do swego rodzinnego miasteczka, by wyjaśnić tę podejrzaną sprawę. Już po drodze zaczęły dziać się niezwykłe rzeczy. Najpierw zostałeś przez kogoś ogłuszony, a potem znalazłeś gazetę, z której dowiedziałeś się o dziwnym wypadku Twego przyjaciela. Tym bardziej dało Ci to motywację, by wyjaśnić tajemnicę.



Ludzie w Dębach nie pamiętają Cię, a jeżeli już, to są przekonani, że od lat nie żyjesz! Na dodatek nie ma ulicy, na której kiedyś mieszkałeś... Jakby tego było mało od jakiegoś czasu w niewyjaśnionych okolicznościach giną ludzie, a Twój przyjazd zdaje się działać jak katalizator śmierci. Mieszkańcy Dębów nie zdają sobie sprawy z niebezpieczeństwa i zdaje się, że Ty jesteś ich jedyną szansą ratunku. Jeżeli Ci się to nie uda, będą to wypominać po śmierci...

Interfejs gry przypomina nieco „Tajemnicę Statuetki". Dla niewtajemniczonych powiem, że można przemieszczać się od lokacji do lokacji, które przedstawione są za pomocą statycznego obrazka widzianego oczami naszego bohatera. Na obrazkach znajdują się przedmioty do zebrania, a także elementy, których można użyć, bądź należy na nich użyć przedmiotów. Rozmowa z postaciami odbywa się na zasadzie wyboru jednej z możliwych odpowiedzi.





„Alfabet śmierci" to horror z pogranicza jawy i snu. Trzeba przyznać, że autorom udało się stworzyć odpowiednio mroczną atmosferę. Żeby jednak nie doprowadzić gracza to stanu obłędu wprowadzono zabawne dialogi. Nie psują one jednak atmosfery grozy. Zagadki są w miarę trudne, co gwarantuje długą zabawę, z drugiej strony od czasu do czasu można się zaciąć. Fabuła jest liniowa, choć przedmioty możemy zbierać niekoniecznie według kolejności ich użycia.



Bardzo ważną rolę odgrywa także muzyka, która buduje niesamowity nastrój grozy. Na Amidze pięćset jest to przez cały czas to sama melodyjka, w wersji zaś dla A1200 muzyka zmienia się wraz z przechodzeniem od lokacji do lokacji.



Moim zdaniem użytkownicy A500 nie powinni narzekać, bo monotonny motyw stwarza o wiele bardziej niesamowite wrażenie niż różnorodne melodie z wersji agowej.

BADJOY



Pinball Prelude

Wydawałoby się, że w dziedzinie bilardów nic lepszego od „Pinball Illusions" nie można wymyśleć. Owszem były już próby stworzenia „trójwymiarowych" stołów, ale jak na mój gust niezbyt udane. Po dosyć długim oczekiwaniu – nareszcie coś nowego – niesamowite trzy stoły „Pinballa Prelude". Wszystkie trzy są nieco większe zarówno wzdłuż, jak i wszerz od „Illusions". Wymusiło to dodanie płynnego przesuwania we wszystkie strony. Nie obędzie się także bez multiballi, czyli gry kilkoma kulkami na raz. Żeby było ciekawiej, tych kulek może sobie biegać po stole aż dziesięć! Nie brak tu i niezwykle pomysłowych bonusów, pułapek i innych cudeniek. Stołom przyporządkowano trzy różne epoki: przeszłość, teraźniejszość i przyszłość.

Past

Na środku stołu siedzi sobie jakiś dinozaur. Uwielbia połykać kulki, które przepuszcza przez swój układ pokarmowy. Po lewej stronie płynie rzeczka. Od czasu do czasu przepływa nią nasza kulka. Zamiast fliperów – cztery maczugi; mimo topornej konstrukcji doskonale spełniają swoje przeznaczenie. Niewątpliwie największą atrakcją tego stołu są biegające po nim szczury, które oczywiście należy zamieniać w krwistą miazgę za pomocą kulki. Kiedy uda się zdobyć multiballa, ekran natychmiast przełącza się w wyższą rozdzielczość, tak, by było widać cały stół. Dzięki temu łatwiej zapanować nad kulkami, co i tak przy 5, 6 i więcej kulach wcale nie jest takie proste. Inna ciekawostka to bonus, podczas którego ktoś podmienia nam kulkę na jej gumowy odpowiednik. Przez ok. minutę gania ona jak szalona po stole i nie ma najmniejszych szans, żeby cokolwiek na to poradzić.

Present

Co ciekawego w teraźniejszości? Przede wszystkim boisko na którym rozgrywane są mecze piłki nożnej. Oczywiście w roli piłki występuje nasza kulka. Gdzieś na stole gra sobie telewizor (czytaj w kółko odtwarzana jest ta sama animacja), zaś pod boiskiem ukryto garaż, gdzie niekiedy trzeba zaparkować kulkę.

Future

Gdzieś w odległej przyszłości raz na zawsze zrezygnowano z fliperów. Zastąpły je promienie laserów. Żeby zdobyć multiball, trzeba poddać kulkę operacji klonowania. Zdarza się także, że zamiast kulki dostajemy w objęcia fliperów mrugające oczko. Dziwny to stół, wydający równie dziwne odgłosy.





„Pinball Prelude" nie jest tak dobrze opracowany jak „Illusions". Zdarza się, że kulka z niewiadomych przyczyn na chwilę zwalnia (szczególnie na wolniejszych Amigach), muzyka też nie jest tak znakomita. Ale sam w sobie „Pinball Prelude" to coś niesamowitego.

Voyager



CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE

ALCATRAZ/NEO '96



AMIGA 500

Cedric and The Lost Sceptre

To, że król Laudon IV zgubił swoje berło byłoby może niewielkim problemem, gdyby nie drobny szczegół – berło było magiczne i swojego posiadacza obdarzało magicznymi zdolnościami. Któż mógł przewidzieć, jaki wpływ na cały świat może mieć magiczne berło, gdy trafi w nieodpowiednie ręce. I tak się właśnie stało. Po kilku dniach od zaginięcia berła króla Laudona IV odwiedził posłaniec z sąsiedniego królestwa. Tamtejszy władca (niezbyt przyjaźnie nastawiony do całej reszty świata; odgrywający w tej baśni czarny charakter) przekazał Laudonowi wyrazy współczucia z powodu zaginięcia berła, które właśnie odnalazł. I oczywiście nie zamierza oddawać swojego nabytku prawowitemu właścicielowi, ale wykorzystać je do własnych celów. Król ogłosił nabór śmiałków, którzy wyruszą po magiczne berło. No ale jakoś wszyscy nagle się pochorowali i nikt nie kwapił się, by wyruszać na sąsiednią wyspę i podbijać jakieś mroczne królestwo.

Druga strona tej historyjki brzmi tak – Cedric, niepozorny i niczym nie wyróżniający się mieszczanin od dawien dawna po same uszy zakochany był w jednej z córek króla (warto wiedzieć, że Laudon IV miał siedem córek, którym nadał imię Aniga i odpowiedni numer indeksu od jeden do siedem; w tej chwili trudno powiedzieć, w której z nich zakochany był Cedric). Pewnego dnia zebrał się na odwagę i postanowił poprosić króla o rękę ukochanej. No i prawie się udało, tyle, że w zamian musi całemu królestwu wyświadczyć drobną przysługę – mianowicie przynieść zagubione berło. Chcąc nie chcą Cedric spakował manatki ruszył w stronę wybrzeża. Na jego drodze stała olbrzymia puszcza, wypełniona wielgachnymi stworami. Cedric znudzony brakiem towarzystwa postanowił się zdrzemnąć. A kiedy się obudził, okazało się, że ktoś zabral mu prawie cały ekwipunek. Nie mógł wrócić do królestwa, bo pewnikiem wykopaliby go stamtąd z hukiem. Pozostało więc brnąć dalej w las...

Tak właśnie zaczyna się ta niesamowita gra zręcznościowo-przygodowa. Dlaczego niesamowita? Bo już na pierwszy rzut oka budzi skojarzenia ze znaną i lubianą gierką pt. „Shadow of The Beast”. Skojarzenia takie nasuwa nie tylko podobne wykonanie grafiki i dźwięku, a także pomysłowe połączenie gry zręcznościowej i elementów przygodowych. Jednak fabuła Cedrica pozostawia sławetną Bestię daleko w tyle. O ile w Bestii poruszaliśmy się po jednym wielkim poziomie, w Cedricu przyjdzie nam borykać się z problemami w kilku zupełnie odmiennych etapach. Nie będę w tym miejscu zdradzał wszystkich tajemnic gry, bo jeszcze jej nie skończyłem. Na razie twardo walczę z pająkami w piątym etapie i jak na złość pajęczaki wygrywają. Podróż po świecie pełnym przeróżnych bestyj rozpoczynamy w lesie. Dosłownie i w przenośni, bowiem po przebudzeniu okazuje się, że z ekwipunku pozostały nam jedynie gołe pięści, namiot i ubranie (na szczęście!). Warto więc zwiedzić najbliższe okolice i rozejrzeć się za straconymi gadżetami. Podczas tych wędrówek koniecznie trzeba odnaleźć podziurawioną jak sieć rybacka starą łódkę (za bagnami aligatorów), korbkę, wiosło (niedaleko łódki), starą studnię (głęboką na 3,4 m, co Cedric stwierdził autorytatywnie za pomocą jednego splunięcia), w sąsiedztwie której leży wiadro, linę, kawałek drewna, ognisko i beczkę ze smołą. Co robić? Drzewo wrzucić do ogniska (jedno starczy, przecież nie będziemy zakładać elektrowni), wiadro napełnić smołą i ogrzać je nad ogniskiem. Lina przyda się do zejścia w głąb kanionu, korbka do ściągnięcia do siebie wózka (jedyny środek transportu nad przepaściami), zaś rozgrzana



smoła do połatania łódki. Łapiemy się za pagaj i czekamy na przypływ. I to już koniec pierwszego etapu.

Warto powiedzieć, że twórcy Cedrica włożyli sporo wysiłku w pogmatwanie zagadek. Otóż na niektórych poziomach znajdziemy całą masę przedmiotów i miejsc, które są zupełnie do niczego nieprzydatne. Na przykład taka studnia. Możemy do niej pluć do woli (i tak od tego wody w niej nie przybędzie) i wrzucać co popadnie. Proszę bardzo. Jeśli ktoś lubi tracić czas... A sam Cedric okazuje się też być niezłą gadułą. Ale próby porozumienia się ze studnią, paleniskiem i tego typu rzeczami zazwyczaj do niczego nie prowadzą. Za to nie radzę żartować z elfów, ani tym bardziej z króla tego małego ludu. Magów też lepiej nie zamęczać zbędnymi pytaniami.

Droga po królewskie berło najeżona jest całą masą pułapek, zagadek, a co najważniejsze, każdy etap mocno różni się od poprzedniego. Niektóre z poziomów są proste jak drut, inne to istny labirynt. Droga Cedrica wiedzie przez mroczną puszczę, aż do starych kopalni i przystani. Stamtąd drogą wodną na sąsiednią wyspę i kręte uliczki okrągłego miasta. Dalej natrafimy na las pełen pająków, w którym to zaszył się pewien czarodziej.

Od czasów dwóch części Bestii nie mieliśmy okazji zagrać w równie barwną i pomysłową grę, ale w tym roku zbiory dyskietek były urodzajne i zaowocowały dwiema doskonałymi grami tego typu: „Speris Legacy” (o którym już pisaliśmy) i „Cedric”. Może i Cedricowi daleko do mrocznego klimatu Bestii, bowiem grafika i dźwięk w całej grze są na nieco gorszym poziomie, niż w pierwowzorze, ale i tak nie jest to w stanie popsuć doskonalej rozrywki. Zarówno dla szarych komórek, jak i mięśni (przynajmniej nadgarstków).

Voyager



FOREST DUMB



Wiele już moje zapuchnięte oczy widziały platformówek. Dlatego „Forest Dumb" przeszła jak poprzednie pewien egzamin. A jak, tego się domyślicie.

Cała oprawa przedstawia się sztampowo – opowiadanko wprowadzające dla stworzenia pozorów jakiegoś tła. Historyjka jak miliard poprzednich, tyle że jest i to nieźle napisana. Wreszcie instrukcja ma ponad cztery strony... Jesteś w grze... a no właśnie – kim? Tak się składa, że istnieją dwie legendy – jedna na okładce pudełka, druga wewnątrz instrukcji. Niby mają ze sobą coś wspólnego, ale takie rzeczy, nawet w platformówkach ustala się raz na zawsze. Bo gracz nie wie, czy gra głupim człowiekiem lasu (co na marginesie zniechęci wielu do gry), czy może młodym chłopakiem żądnym przygód. Nawiązanie w tytule narzuca tę pierwszą ewentualność, ale czy to gra szaradziarska, czy platformówka?

Co do samego wyglądu, to żeby nie być okrutnym, powiem że jest w porządku. Biegamy, skaczemy i zbieramy sobie „platformowe" jabłuszka, „platformowe" gruszeczki, „platformowe" monetki, zgniatamy „platformowe" potworki... Grafika niczego sobie, mało tylko dynamiki, jak w większości polskich gierek. Poza tym goni nas czas i... nic ponadto. Najgorzej potraktowano stronę dźwiękową – w całej grze dosłyszałem się pięciu (!) sampli, a o muzyce mogłem tylko pomarzyć. W zasadzie to włączyłem sobie radio. Ale jeśli już to było zamierzeniem programistów, to mogli skontaktować się z jakąś stacją radiową i zareklamować ją w grze. A tak – wybrałem o co zwykle (czego bynajmniej nie żałuję). Zapomniałbym – w menu jest jedna muzyczka, ale jeśli już mam ją ocenić, to tylko przez zaliczenie jej do konkurenta hitów disco-polo.



Jeszcze jedna kwestia. Jak zwykle panowie od „imażu", „dizajningu" i „sołszyl analizu" musieli wkleić takie kwiatki na pudełko jak „Niewiarygodnie dynamiczna gra" ,"Konkurent Super Frog", czy „Każdy gracz będzie się doskonale bawił". Z całym szacunkiem dla ich pracy, ale nawet siedmiolatki (bo głownie do nich kierowane są platformówki) nie zwracają uwagi na tak naiwne hasła reklamowe. W ten sposób tylko stworzymy sytuację, w której po ujrzeniu takiej „rekomendacji" odrzucimy grę z obrzydzeniem. Jeśli musicie już nadrabiać takimi slogankami, to lepiej zróbcie grę przynajmniej dorastającą do nich. A do czego zmierzam? Do tego, że raczej wolałbym kupić jednego „Super Froga" niż dwie, czy nawet trzy produkcje na poziomie „Foresta Dumba". Oczywiście niczego nie narzucam – każdy ma swój gust.

Mimo wszystko myślę, że gra nie jest zupełnym knotem – tylko że po „Mr Tomato" wydawało się, iż ta firma utrzyma dobry poziom. Ciągle jednak sinusoida...

Cornelli

FOREST DUMB

LK AVALON '95

4 2 1 5

AMIGA 500, AMIGA 1200

CENA: 23,60 zł



City Cars



Długo ekranów naszej szacownej Amigi nie zaszczycały jakieś nowe wyścigi samochodowe. Od czasów „Lotusa", „Vrooma" i „Jaguara" poza zabójczym „XTreme racing" nic ciekawego się nie pojawiło.

Właśnie na początku tego roku powstały znakomite wyścigi o nazwie „City Cars". Przyznam, że gra to do tej pory budzi we mnie mieszane uczucia. Na pierwszy rzut oka wygląda to tak, jak programik napisany w Amosie. Przede wszystkim całą zabawę psuje marne wykonanie pojazdów, którymi się poruszamy. Zresztą przed rozpoczęciem gry stajemy przed wyborem – który samochodzik wybrać... jeden wygląda gorzej od drugiego. Ale już po chwili, gdy koła dotkną rozpalonej słońcem drogi, a szybkościomierz obwinie się dwa razy dookoła skali – wiadomo, że pierwsze wrażenie, jakie odnieśliśmy patrząc na pokaz braku umiejętności grafików (przynajmniej jeśli chodzi o samochody) jest mylące. I to bardzo. Sekretem „City Cars" jest znakomite połączenie grafiki wektorowej i płynnie animowanych obiektów (domki, drzewa, kamienie). Twórcy gry stworzyli prawdziwy pokaz tego, co można wycisnąć na zwykłej Amidze z wypełnianych wektorów.



Mimo, że w epoce „Duke Nukema 3D" niewiele już może zaskoczyć, to naprawdę trasy umykające płynnie w dal całkiem nieźle oddają realia jazdy prawdziwym samochodem. Ścigamy się tylko z jednym samochodem kierowanym przez komputer. Możemy sterować naszym (hm!) bolidem za pomocą joysticka, myszy lub klawiatury. Przeciwnik w zależności od wybranego stopnia trudności, albo przymilnie zwalnia, gdy natrafimy na jakiś uliczny korek, albo gna do przodu jak szalony. Ale uwaga! Nie radzę stosować tej ostatniej techniki. Trasy „City Cars" wypełnione są najprzeróżniejszymi przeszkodami – barierkami, kamieniami, a nawet sygnalizacją świetlną (!), która zazwyczaj oferuje nam czerwone światło. Owe skrzyżowania na czerwonym są zazwyczaj nieprzejezdne dzięki potokom samochodów, o które bardzo łatwo porysować maskę. Na całą grę składa się siedem tras: las, miasto, strome wybrzeże, pościg w śniegu, plaża, autostrada i sawanna. Wszystkie dosyć mocno się od siebie różnią.



„City Cars" zapewne nie jest jakimś wielkim przełomowym krokiem w dziedzinie wyścigów na Amigę, ale ma w sobie to coś, dzięki czemu toczymy boje na czterech kółkach aż do ostatniej kropli benzyny. Jak na możliwości układów AGA grafika jest dosyć cienka, a samochodziki wykonane wręcz beznadziejnie, co raczej nie dodaje uroku całej grze.

Voyager

CITY CARS

FLEXI LINK SOFTWARE '96

6 2 2 4

AMIGA 1200

Wielki konkurs EUREKA!



SZANOWNI CZYTELNICY

Firma Eureka Hard- & Software z Wrześni przygotowała dla Was nie lada niespodziankę. Otóż już w przyszłym, jubileuszowym numerze Top Secretu będziecie mogli wziąć udział w perifdnym konkursie wymyślonym przez nas, w którym główną nagrodę funduje firma Eureka. Żeby już wszystko było jasne ta nagroda naprawdę jest warta zachodu. Jakby nie patrzeć nie na codzień można wygrać nowiutką, niesamowitą AMIGĘ 1200 Magic z bardzo atrakcyjnym oprogramowaniem! Na razie nie będziemy zdadzać szczegółów konkursu, o tym dowiecie się w następnym numerze. A więc bądźcie gotowi! Został już tylko miesiąc.

Fundatorem nagród w konkursie EUREKA! jest firma

Eureka Hard- &Software
ul. Wojska Polskiego 13
62-300 Września
tel (066) 366 115
fax. (066) 362 714

Z przeszłością w przyszłość

Wydawałoby się, że Amiga to już temat zamknięty, jednak firma Amiga Technologies należąca do Escomu zdecydowała się na ponowną premierę dobrze znanego już wszystkim komputera: Amigi 1200. Dzięki uprzejmości firmy Eureka otrzymaliśmy do testów oferowany przez Amiga Technologies zestaw Amiga Magic.

Postaram się nakreślić teraz kilka słów o tym, co się zmieniło w A1200, a co pozostało takie samo. Więcej szczegółów znajdziecie w Bajtku 3/96 i w Amiga Magazynie 1/96.

Od strony sprzętu

To samo, co było – 68EC020/14 MHz, 2 MB CHIP RAM, 0.5 MB ROM, ale za to nowszy system operacyjny: Kickstart 3.1 (40.068) i Workbench 3.1. Wygląd systemu praktycznie się nie zmienił. Za to pojawiły się nowe biblioteki (w ROM-ie i na dyskietkach), drivery (m.in. do CD-ROMu), zaś większość programów została poprawiona. Kości graficzne i dźwiękowe dokładnie te same, co w starych tysiącdwusetkach. Jedyną zmianą na gorsze jest kolor zasilacza (czarny!), który jak miał kiedyś cienką moc, tak i dzisiaj ma tę samą. W zestawie pojawiła się jeszcze jedna dyskietka – HDInstall, której do tej pory nie dołączano do Amig bez dysku twardego. Literatura też niewiele się zmieniła – taki sam podręcznik obsługi Workbencha (czyli krótkie streszczenie o tym jak machać myszą spisane na 200 stronach łatwą angielszczyzną), no i podręcznik dla KOMPLETNIE, NIEZWYKLE I CAŁKOWICIE POCZĄTKUJĄCYCH, o tym, gdzie i jakim młotkiem wciskać wtyczki, jakby nie pasowały (po polsku!).

To tyle na temat samego sprzętu. Teraz to co najważniejsze.

Po co mi tyle dyskietek i literatury?

To było pierwsze pytanie, jakie sobie zadałem, kiedy pod Amigą znalazłem paczuszkę z 16 dyskietkami i trzema książeczkami.

– A po to głąbie (to Gin* który wyskoczył z pudełka) cobyś mógł sobie porządnie popracować na ten przykład na procesorze tekstu (Wordworth v4SE, grafika+tekst, różne kroje czcionek i masa bajerów z dołączonym programem do obsługi drukarki – Print Manager v1.2SE), albo też jakowąś bazę danych założyć od czasu do czasu (Datastore v1.1, baza danych o dowolnym rozkładzie pól z możliwością dołączenia grafiki), a gdybyś gdzieś notesik zgubił to Amiga też przyjdzie Ci z pomocą (Organizer v1.1, elektroniczna forma notesu, kalendarza, książki adresowej). A w wolnych chwilach możesz panocku narysować sobie co nieco wodząc mysza po ekranie (no nie dosłownie; Personal Paint v1.2SE v6.4, profesjonalny program malarski), a gdyby jaki człek zeźlił Cię straszliwie dorysuj mu wąsy, spolaryzuj, sposteryzuj, a potem zrób z niego motion blura i po sprawie (Photogenics v1.2SE, program do przetwarzania obrazu). Na koniec dnia podliczysz sobie rachunki, zrobisz wykresik i gotowe (Turbo Calc v3.5, arkusz kalkulacyjny w stylu Excela).

Zaraz, zaraz, a gry?

Wyraźnie firma Amiga Technologies lansuje Amigę 1200 jako narzędzie do pracy. Ale i tak nie obyło się bez rozrywek. Po co na przykład kupować konsolę do gier, jeśli można sobie zagrać w „Whizza"? Poganiać królikiem w magicznym kapeluszu po bezkresnych trójwymiarowych krainach, zbierając po drodze punkty za odwagę i obrywając za nieuwagę. Naprawdę bardzo dobrze wykonana zręcznościówka, budząca skojarzenia z filmem animowanym. Wszystko narysowane komiksową kreską, wypełnione zabawnymi postaciami, zaskakującymi niebezpieczeństwami i oczywiście wciągające już po pierwszych trzech sekundach. Wytrawni gracze zadowolą się inną gierką (też tylko na kości AGA) pt. „Pinball Mania" z warsztatów 21st Century Entertainment. W środku cztery bardzo ładnie wykonane stoły, choć na pewno dużo gorsze od „Pinball Illusions", czy „Pinball Fantasies". Tak czy tak „Pinball Mania" to całkiem wciągająca gierka, o której mogliście przeczytać w poprzednich numerach TS. Ostatnią grą, którą znalazłem w pakiecie Amiga Magic jest odmiana znanej gry logicznej „Four In a Row" dla dwóch graczy napisanej tym razem na... arkuszu kalkulacyjnym. Nie wierzycie? Sami sprawdźcie w katalogu z dokumentami Turbo Calca.



I to już wszystko?

Nie, nie, nie! Jeśli zdecydujesz się kupić A1200 Magic w firmie Eureka, dostaniesz dodatkowo w prezencie 6 dyskietek od Twin Spark Softu. A na tych sześciu dyskietkach: coś dla tych, którzy lubią pisać, ale nie więcej niż 20 KB tekstu, bo dalej szlaban (AmiTekst Mini, okrojona wersji potężnego, polskiego edytora tekstu), dla tych którym nagle coś odbije i zachce im się uczyć (SuperMemo Demo v3.0 + język angielski dla początkujących z dołączonymi samplami). – No dobrze, a co się stanie, jak się pogubię w tym wszystkim? – No to zapuść sobie AmiSuflera (hypertekstowy przewodnik po A1200 w języku polskim) i z nim się dogadaj.

A gry?

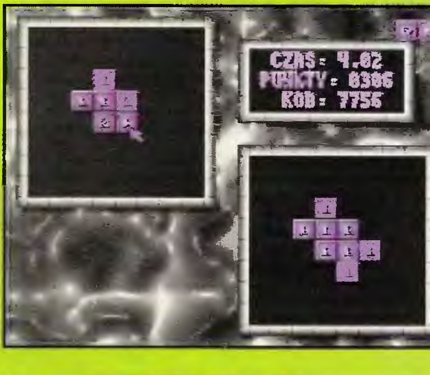
– Wiedziałem, że o to zapytasz. TSS (nie mylić z TS, SS i innymi takimi) przygotował dla wielbicieli łamigłówek „Quaptosa", czyli taki niezwykły puzzle, w którym musisz odtworzyć układ klocków przedstawiony u dołu ekranu. Trzeba się sporo nagłówkować, bo klocki stawiane obok siebie zaczynają się ni stąd ni z owąd zmieniać. Ale, ale Ty mnie nie słuchasz, znów Ci się po nocach śnił „Doom"? A nich Ci będzie. A może tak w polskich realiach? Co powiesz na „Ubeka"? Może być? A może tak jakiś mały sabotażyk w imperjalistiezieskiej elektrowni jądrowej? No to do roboty! „Ubek" to znakomita polska wersja „Dooma" na Amigę z doskonale opracowaną akcją, w której oprócz standardowych elementów siekaniny można się doszukać zawiłej przygodówki. Zabawna gierka wymagająca maksymalnego wytężenia zręczności i umysłu. Grafika, niestety, nie grzeszy zbyt wielką rozdzielczością, ale za to „Ubek" całkiem nieźle chodzi na gołej A1200.

To by było na tyle

jakby nie spojrzeć tysiącdwusetka swoje już na naszym rynku przeleżała. Co ciekawe dalej się sprzedaje. Czy warto? Biorąc pod uwagę oprogramowanie dołączone do tego zestawu, no i wartość samego komputera, to wydając te 1500 zyskujemy nie tylko niezłą maszynkę do gier, ale także dobre narzędzie do pracy. Choć z drugiej strony w przyszłości bez kart turbo i innych dodatków się się nie obejdzie. Dopiero niedawno zaczęły się pojawiać gry działające tylko i wyłącznie na A1200. Z tym że ich wymagania rosną z dnia na dzień. Amiga z procesorem 68030/28 z dodatkową pamięcią FAST to teraz niezbędne minimum, żeby pograć w jakąś porządną, napisaną specjalnie na ten komputer gierkę.

Voyager







Uwaga: Zestaw oprogramowania firmy TSS dołączany jest tylko i wyłącznie do modelach sprzedawanych przez firmę Eureka.

Cena: 1490 zł

Dystrybutor: Eureka soft- & hardware, ul. Wojska Polskiego 13, 62-300 Września, tel. (066) 366-15. tel./fax (066) 362-714

*** czytaj Dżin***

Krewni i znajomi króliczka
Star Ranger

Tak się jakoś porobiło, że technologia potrzebna do zrobienia Wing Commandera zeszła pod strzechy. Te kilka lat temu potrzeba było niełada odwagi, żeby włożyć pracę i pieniądze w grę o wymaganiach sprzętowych niespełnianych praktycznie przez żadne maszyny – dziś moc obliczeniowa byle 486 wystarcza z nawiązką do zastosowania technologi skalowanych spritów, a trochę lepsze 486-tki swobodnie dają sobie radę z nakładaniem faktur na wieloboki i to w dodatku w wysokiej rozdzielczości. Co więcej, w międzyczasie informacje o tym, jak takie rzeczy się robi wielokrotnie zostały przedstawione w różnych miejscach. W efekcie pojawiło się już kilka gier, które można by w skrócie opisać: „jesteś pilotem, latasz w kosmosie, strzelasz do baloników". Może tylko z tymi balonikami nie do końca prawda...

Tym razem przyszło nam zostać gwiezdnym rangerem. Gdzieś, kiedyś (zapewne w dalekiej przyszłości) na granicy między obszarami zajmowanymi przez Ziemian i Tauregów dzieją się różne nieprzyjemne rzeczy – konkretnie ciągle ktoś strzela do naszych. Trzeba dać temu komuś odpór, co sprowadza się do wystrzelania wszystkiego co jest wrogie i lata. Tym kimś są piraci Tauredzcy, a przynajmniej tak twierdzi rząd strony przeciwnej, bijąc się w piersi (czy co tam Tauregowie mają) i twierdząc, że nie ma z tym nic wspólnego. Taki przynajmniej jest początek (kilka pierwszych misji), bo po jakimś czasie zrezygnowałem z gry – dlaczego, o tym za chwilę.

Teraz natomiast o samym lataniu, bo chociaż bardzo podobne do tego, do czego przyzwyczaili nas dowódcy skrzydeł i inne ostatnie dynastie, pojawiło się kilka nowych elementów. Przede wszystkim mamy do swojej dyspozycji mapę sporego wycinka kosmosu (nie wiem tylko, dlaczego jest ona płaska) z zaznaczonymi wszystkimi (albo prawie wszystkimi) znajdującymi się w niej statkami. Pozwala to na wybranie miejsca w którym będziemy chcieli uderzyć przeciwnika – po dokonaniu wyboru wykonujemy skok sub- albo hiper- (jak kto woli) przestrzenny żeby dotrzeć na miejsce i zająć się statkami Tauregów. Skok pożera spore ilości energii, tym większe im dalej się skacze (mniej energii zużywa się na kilka małych skoków, niż na jeden duży), w dodatku nie musi nas doprowadzić dokładnie do celu (jeśli nie będziemy lecieć dokładnie środkiem korytarza sub-hiperprzestrzennego). Kiedy skończy nam się energia – ranger kaputt. Na szczęście po chwili przyleci statek ratowniczy i nas naprawi, zresztą energię można uzupełnić o ile uda się dolecieć do bazy i dokonać dokowania.

Wszystko to razem jest całkiem nieźle zrealizowane do strony technicznej, choć latać można wyłącznie korzystając z dżojsticka, co uważam za nonsens (mysz i klawiatura nie są w locie w żaden sposób obsługiwane). Sama strona techniczna to jednak niestety trochę za mało – i dlatego po jakimś czasie zrezygnowałem z dalszego grania. Mimo bowiem sprawnej realizacji grze brakuje klimatu, który pchałby do kończenia kolejnych misji. Nie musi to być wcale film – czasem pomagają choćby informacje o rozwoju sytuacji na froncie, sama świadomość tego, że gdzieś, coś się dzieje. W „Star Ranger" tego niestety brakuje, przez co gra staje się po godzinie-dwóch zwykłą strzelanką. Inna sprawa, że od czasu do czasu właśnie taka gra jest potrzebna – zwłaszcza wtedy, gdy człowiek nie ma ochoty na oglądanie kilkunastu kolejnych filimków z cyklu „Przygody niedużego pułkownika", a ma ochotę wystrzelać wszystko co lata w scenerii odległych mgławic i majestatycznie wiszących w przestrzeni baz komicznych.

STAR RANGER

INTERACTIVE MAGIC '96

MARKSOFT

1 6 8 7

PC486/33, 8 MB, CD-ROM, NIEZBĘDNY JOYSTICK

CENA: 122 zł

Zbierając wszystko do kupy – pograć, choćby chwilę, warto, bo gra jest całkiem udana, jednak liczyć na dłuższe zauroczenie nie ma co, bo brak tego czegoś, o czym często pisuje Emilus...

Robaquez













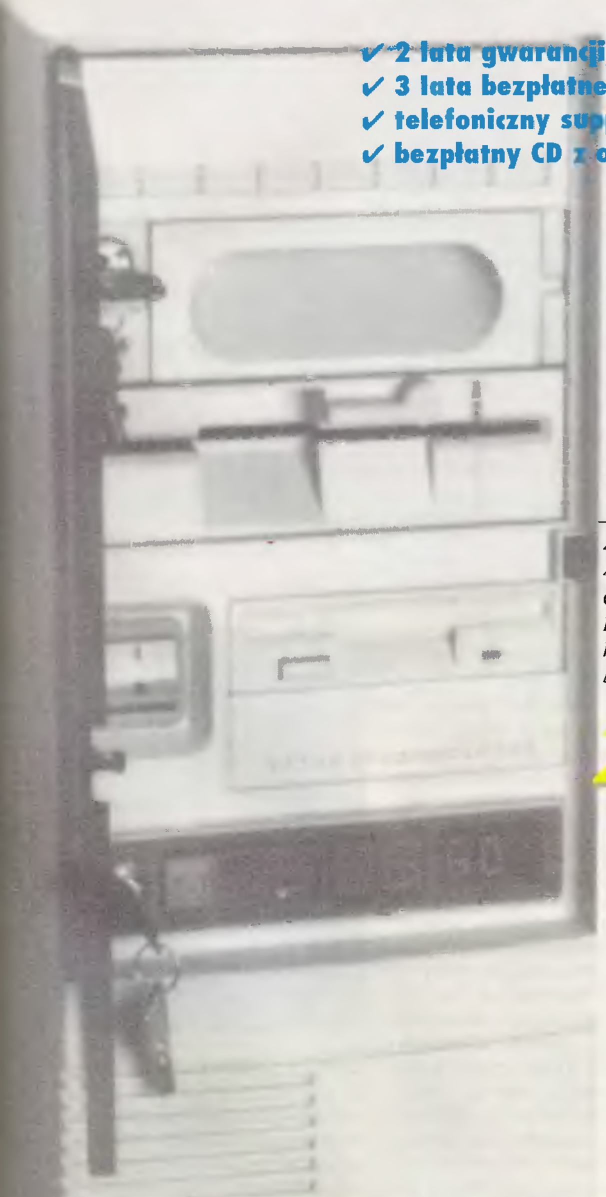
KOMPUTERY

BAZA

intel inside

- intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji,
✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju,
✔ telefoniczny support techniczny,
✔ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.



Komputer BAZA

dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalny*
486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI,, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22	*Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95*	*Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB. karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95*
2410,-	**3340,-**	**4600,-**

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

RATY!

	dla ucznia	*multimedia*	*profesjonalne*
1 wpłata	*882,12 zł*	*1222,53 zł*	*1683,61 zł*
12 rat po	*222,82 zł*	*308,80 zł*	*425,31 zł*

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok 15-370
ul. Bema 102
tel. 42 88 92
Bielsko-Biała 43-300
ul. Wyzwolenia 7
tel. 16 74 42
Bydgoszcz 85-092
ul. Karłowicza 26
tel. 40 02 87
Częstochowa 42-218
ul. Dekabrystów 41
tel. 25 36 86
Gdańsk 80-309
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285-6

Gdynia 81-310
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08
Gliwice 44-100
ul. Boh. Getta Warszawy 9
tel. 31 74 41
Katowice 40-159
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62
Kielce 25-026
ul. Leśna 1 tel. 42 972
Kraków 30-017
ul. Racławicka 56 tel. 34 32 17
Lublin 20-013
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź 90-261
ul. S.Jaracza 19
tel. 30 21 74
Olsztyn 10-083
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73
Opole 45-078
al. Powolnego 6
tel. 54 54 82 (3) w. 51
Płock 09-400
al. Jachowicza 18
tel. 64 75 09
Poznań 61-655
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Radom 26-600
ul. Zientarskigo 1A
tel. 46 943
Rzeszów 35-051
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin 71-151
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Tarnobrzeg 39-400
ul. Wyspiańskiego 1
tel. 22 42 60
Toruń 87-100
Szosa Chełmińska 128
tel. 26 651

Warszawa
- ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14, 642 07 16
- ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30
- ul. Kijowska 11
tel. 18 52 34
- Przejście podziemne
D.S. Riviera

Wrocław 50-009
ul. Kościuszki 54A
tel. 44 78 62
Zielona Góra 65-454
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

Cyril  Cyberpunk



Cyryl nie przymykał oczu na wiele oczywistych spraw, jak cała kupa naukowców i polityków. Wiedział kto jest kim w rządzie, a nawet zmodyfikował z łatwością internetową stronę WWW wyjątkowo antypatycznej organizacji NASK. Tak więc, gdy pewnego dżdżystego wieczoru doszły z jego radaru sygnały o niebezpieczeństwie, był gotów na wszystko. Wyjrzał przez okno. „Phi, kosmici..." – pomyślał zawiedziony i ruszył ku przeznaczeniu.

Uzbrojony po oczy wyruszasz zatem na ratunek Matce Ziemi. Kosmici są wyjątkowo przebiegli, wbrew temu co pokazują w telewizji. Pod postacią niewinnych niedźwiadków i kosmatych stworów budzących matczyne uczucia w ojcach, kryją się koszmarne, zdegenerowane bestie zdolne do rytualnych mordów i fanatycznych poświęceń w imię złudnych idei, dalece przerastających nasze skromne (sięgające zaledwie Księżyca) wyobrażenia. Gros z nich bez ostrzeżenia zadaje ciosy i wyrzuca z siebie tony ołowiu, aby osiągnąć wizjonerski cel. Jak im przeszkodzić? To proste. Wystarczy szybko się poruszać, używać trampolin, strzelać z zimną krwią, zbierać amunicję, energię, a nade wszystko znajdować klucze. Służą one do otwierania kolejnych wylęgarni Zła z Kosmosu. Bardzo pomocne są również ładunki odrzutowe, pozwalające na krótkotrwały, ale często ratujący życie lot. Skakanie po platformach nie wymaga wyjaśnień. Chciałbym zwrócić szczególną uwagę na długorękie chochoły z kosmosu. Tuż po trafieniu ich radzę uciekać jak najdalej, gdyż stosują one wyrafinowaną technikę autodestrukcji. Sceneria tych, niedostępnych dla oczu gapiów wydarzeń jest dość jednolita, także nie ma obawy o zabłądzenie, czy konfuzję. Oprócz rozprawiania balistycznego, możesz również zastawiać na kosmitów miny i zrzucać bomby. Nie zabraknie oczywiście bossów na końcu poziomu. Zaciętrzewiony miś na wózku widłowym to tak jak 16 ton w Monty Pythonie.





W takie gry każdy lubi czasami pograć. Nie obciążają umysłu, są tanie i nie zabierają zbyt dużo czasu. Szkoda byłoby, jeśli gry odprężające stanowiłyby monument w postaci miliardów klonów „DOOM-a". Przyznaję się – mierziły mnie zawsze platformówki i wciąż myślę, że nie tędy droga. Ale Cyril ma niezłą grafikę, humorystyczne, radosne podejście do tematu i dlatego nie widzę nic zdrożnego w tej grze. Może się ona wydawać przestarzała, ale w swoim, wymierającym już gatunku, jest dobra. Radzę jednak „sięgać po nią" przy dobrej muzyce i niezobowiązującej atmosferze.

kruk

BATMAN FOREVER



Na spowite złowieszczą mgłą miasto Gotham po raz trzeci padł cień. Szaleniec o dwóch twarzach uciekł ze szpitala dla umysłowo niestabilnych, o nazwie przyprawiającej wielbicielów prozy Lovecrafta o dreszcze – Arkham Asylum. Oczywiście nie obyło się bez pomocy współpacjentów. Wspólnymi siłami opanowali oni miasto tylko po to, żeby pewnej nocy z atramentowej toni nieba spadł niezrównany...BATMAN – obrońca uciemiężonych melancholików i dotkniętych chorobą Alzheimera staruszków.

Zanim włożysz sutannę i ruszysz w miasto, możesz skorzystać z łaskawości gry i poszperać w menu. A tutaj do wyboru gra na dwóch lub jednego gracza, trening, definicja klawiszy i poziom trudności. Aha, jeszcze jedno – nie koniecznie musisz być Batmanem. Jeśli skłaniasz się ku młodym chłopcom, gra oferuje grę Robinem. A więc do dzieła!



Misje wyglądają dość podobnie – musisz coś, bądź kogoś znaleźć, uratować, unieszkodliwić, zabić itp. Sposób poruszania jest klasyczny jak na platformówki. Możesz chodzić w lewo, prawo, skakać, używać linki (przepraszam za profanację fanów Batmana, ale nie znam nomenklatury jego sprzętu), strzelać z różnych broni i oczywiście walczyć. Do wyboru multum ciosów znanych z podobnych produkcji Acclaimu, a więc możemy kopać, zadawać ciosy pięścią, uderzać z obrotu, z wyskoku itd. Walka odbywa się dziecinnie prosto – następuje wymiana ciosów, jeden z walczących pada i tajemniczo znika. Bardzo ważnym elementem są wszędobylskie donice – należy je czym prędzej tępić. Jednak powodem takiej zapobiegliwości nie jest bynajmniej obecność gigantycznych rosiczek. Po prostu donice kryją pakiety energetyczne i inne ciekawe przesyłki od Życzliwych. Batmana czeka krwawa rozprawa ze zwyrodnialcami z Arkham, terrorystami, bandytami i wszystkimi możliwymi emigrantami ze Wschodu jacy zmieścili się w Gotham City. Jego sprzymierzeńcami będą gzymsy, rynny, windy, a przeciwnikiem Zło (i słaby pęcherz).

Grafika nie odbiega od przeciętnego poziomu, choć po tej klasy firmie spodziewałem się czegoś więcej. Postaci przeciwników są w większości identyczne, poza kolorem konfekcji. Animacja wydaje mi się nieco słabsza od tej z „Mortal Kombat", ale nie dam sobie za to głowy uciąć. Ale na pewno dynamika gry pozostawia wiele do życzenia. Nie ma w ogóle porównania do „Mortala", jeśli chodzi o brutalność. Ciosy sprawiają najwyżej odkaszlnięcie poszkodowanego. Poziomy raczej monotonne, podobnie z dźwiękiem. Dla fanatyków.

kruk



Wrath of Earth

WRAHT OF EARTH

ADDIX DEVELOPMENT '95

5	3	3	5

PC 386, 4 MB, SB

Patrząc na „Wrath of Earth" pomyślałem sobie, że maniacy gier do końca życia mogą spokojnie liczyć na stały wysyp gier opierając się tylko na klonach „Dooma". Problem w tym, że ich różnorodność kończy się na tytułach. A i one nie zawsze są takie oryginalne. Wielbicielom ery „Dooma" i tak nie obrzydzę tej propozycji, więc przechodzę do konkretów.

Sterujesz samotnym naukowco-żołnierzo-pilotem i na statku „Wrath" przybywasz na planetę skolonizowaną przez Ziemian. Oczywiście planeta została opanowana przez cywilizację z zupełnie nieznanej nam galaktyki i jesteś w głębokim szoku etc.

Jakie różnice w stosunku do poprzedników? Inny jest nieco interfejs użytkownika – wszystkie najważniejsze informacje otrzymujesz na wyświetlaczu obecnym na Twoim hełmie. Coś zbliżonego do „Creature Shocka". Mamy kilka rodzajów wymyślnych, acz niezbyt realistycznych broni, każda z nich ma swoje parametry umieszczane obok rysunku. Strzelać najleplej po zaznaczeniu celu. Mamy dwa rodzaje amunicji – w postaci zwykłych magazynków i energii z baterii przytroczonej do Twego grzbietu. Ponadto możesz używać w razie potrzeby kamery na podczerwień.

Gra w porównaniu z najnowszymi produkcjami, jak „Duke Nuke'em" jest w pewnych momentach nudna, ale obiektywnie na nią patrząc ma wiele zalet. Po pierwsze działa szybko na średnich maszynach, jak 486 DX33. Po drugie ma dobry, kosmiczny klimacik. Po trzecie nie próbuje aspirować do hitu, tylko dobrze trzyma poziom tzw. „wyrobników".



Wady to monotonne wnętrza, potwory, korytarze, muzyka. Zauważyłem problemy ze strzelaniem przez otwory, okna itp. – mimo, że celownik „wyczuwa" wrogów, nie można ich zniszczyć w ten sposób. Wszystko rozgrywa się (o zgrozo!) na zaledwie jednym poziomie – nie ma ani platform pod sufitami, ani półek, ani schodów, że nie wspomnę o zakrętach, otworach wentylacyjnych, basenach z kwasem...

Ważne jednak, że mimo technicznych niedociągnięć gra pełna jest elementów strategii i realizmu. Na przyklad – jeśli strzelisz nieopatrznie do jakiegoś zmutowanego kolonisty, inni nie pozostaną Ci dłużni. Przyjazne nastawienie może Cię więc w wielu przypadkach uratować. Ciekawym pomysłem jest temperatura. W „Wrath" odgrywa ona ważną rolę i decyduje często o aktywności Twojego sprzętu. Podobnie jest ze stopniem napromieniowania.



Co by nie mówić o grafice, muzyce i innych sprawach technicznych, to we „Wrath" gra się naprawdę przyjemnie. Dawno nie widziałem tak płynnej strzelanki. Dlatego myślę, że jest to znakomita alternatywa dla właścicieli nieco wolniejszych komputerów.

kruk

Johnny Bazookatone



JOHNNY BAZOOKATONE

US GOLD '95

MIRAGE SOFTWARE

8	1	9	7

PC 486, 8 MB, CD-ROM

CENA: 119 zł

W najgłębszych czeluściach piekła znajdziemy zamyślonego nad swoją nędzną i nudną egzystencją El Diablo. Tak, rola księcia ciemności to zbyt mało dla jego znudzonej duszy.

Tak oto rozpoczyna się instrukcja do gry „Johnny Bazookatone". Podobnych tekstów, pozwalających naśmiewać się do rozpuku, znajdziemy tam zresztą jeszcze kilka.

Mamy do czynienia z jak najklasyczniejszą platformówką, w stylu „Earthworma Jima", czy też „Pitfalla". Tym razem po przeróżnych poziomach popychać nas będzie historyjka nieco demoniczna i piekielna – czegóż innego zresztą można oczekiwać po zaprezentowanym już przeze mnie diabolicznym wstępie? Otóż wcielić się nam przyjdzie w postać muzyka rockowego przyszłości. Jego popularność jest olbrzymia. Niestety, muzyk ów okazał się tak dobry, że zwrócił nań uwagę sam szef czeluści piekielnych i podstępnie skradł jego ulubioną gitarę (pieszczotliwie zwaną Anitą), a co gorsza uwięził pozostałych członków rewelacyjnego zespołu Johnny'ego (tak bowiem ów muzyk się nazywał). Cóż zatem mógł zrobić biedny Johnny – nastroszył grzywkę, wziął pod pachę swój uniwersalny gitarokarabin i mężnie wkroczył w czeluście piekielne.

Tam zaś zastał – cóż, platformówkę taką jak każda inna, lepszą niewątpliwie od „Pitfalla", ale też i ustępującą humorem wspaniałemu „Earthworm Jimowi" (czy to aby na pewno tak się to odmienia?). Wszędzie platformy, potworki – w końcu trzeba do kogoś strzelać energią muzyczną wydobywającą się z gitary, no i cała masa przedmiotów codziennego użytku, mających w grze zastosowanie zupełnie odmienne od tego, do którego przyzwyczaiła nas szara rzeczywistość.





Przed nami pięć poziomów – droga od starego więzienia aż do kwatery El Diablo, po drodze zaś czekają nas pojedynki między innymi ze Starym Wariatem (czyżby Emil?) oraz demonami El Diablo lubującymi się w sztukach Kung Fu, historii starożytnego Rzymu, Science Fiction i masowo oglądających westerny...

Byłaby sobie to kolejna taka sobie, niczym nie wyróżniająca się gierka, gdyby nie muzyka. Jej twórcy na poważnie wzięli sobie to, iż jej głównym bohaterem jest muzyk – w efekcie w trakcie przemierzania kolejnych poziomów przygrywa nam 16 naprawdę niezłych muzyczek w najprzeróżniejszych stylach muzycznych – od soul po techno. Według napisu na pudełku powinniśmy otrzymać zresztą jeszcze dodatkową płytkę zawierającą wyłącznie muzykę – niestety, dokładne oględziny kartonowego opakowania nie wykazały jej obecności – a szkoda.

Grafika jest tu także niezła, ale to już nie to. Tła wyglądają niezbyt efektownie – duża ich część jest po prostu zbyt ciemna i mało kontrastowa. Animacje także mogłyby być lepsze – choć i tak dobrze, że były tworzone na sprzęcie wysokiej klasy (Silicon Graphics).

Na płytce zmieściło się także kilka filmów, i te są całkiem, całkiem.

Ostatecznie trzeba powiedzieć, że Johnny nie jest żadnym przebojem – ale grać się w to da bez bólu. Nic dodać, nic ująć...

Gawron



SILENT HUNTER
DMG ODPALA TORPEDĘ...
PRZYGOTUJ SIĘ NA REWELACYJNĄ GRAFIKĘ, TAK PRAWDZIWĄ, ŻE BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ KAMIZELKI RATUNKOWEJ
MINDSCAPE
JESTEŚMY NA FALI !!!
KUPON RABATOWY 10% RABATU W SKLEPIE FIRMOWYM DMG UL. GRZYBOWSKA 39
Digital Multimedia Group
DMG
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14



Dawno już nie widziałem równie zwariowanej gry – ale...cóż świat się zmienia, a my, stare wiarusy już nad grobem prawie (to nie moje słowa, jeno Alexa).

Najpierw kilka słów o fabule, a jest o czym pisać, jako że stanowczo nie jest to historyjka jaką słyszy się często.

Mamy zatem rok 1992, ale nie na naszej Ziemi – za to na Ziemi alternatywnej (czy też równoległej, jeśli ktoś woli). Jest to niewątpliwie rok przełomowy w historii tamtego świata. Otóż w tym to właśnie roku na ulicach co większych miast zaczęły pojawiać się Urządzenia. Nie takie sobie urządzenia, lecz właśnie Urządzenia. Drogi Czytelniku (tak, tak, proszę się nie rozglądać, o Tobie mowa) za budowę Personal Media Tower – specjalnego budynku, w którym zostajesz przetransportowany do świata Total Distortion – gdyż o nim właśnie śnili wszyscy fanatycy rocka.

Pozostaje tylko zabrać się za robotę i lepiej, żeby się udało. Transport z powrotem na ziemię jest bowiem niezwykle kosztowny – zaś zapasy żywności i wody, które zabrałeś ze sobą ograniczone...

Na pierwszy rzut oka „Total Distortion" jest przygodówką First Person Perspective, czyli i zaczniemy przedzierać się przez labirynty świata Total Distortion to gra zacznie bardziej przypominać grę logiczną – zagadek pełno na każdym kroku – ale, uwaga, czasem wymagają także niezłej zręczności. Ot, choćby taki pojedynek z Guitar Warriorem – ale to znów trzeba samemu zobaczyć.

Trudno w ogóle napisać cokolwiek konkretnego o tej grze, gdyż stanowczo nie jest ona poważna. Wszystkie elementy podlano tam tak pokręconym humorem, że czasem zastawiałem się, czy jeszcze jestem w pełni władz umysłowych. Weźmy takie na przykład zasypianie – spać musimy, aby odzyskiwać energię mentalną (a jest to pomysł wyjęty żywcem z najlepszych RPG-ów). Kładziemy się zatem do łóżka, zamykamy oczy i... w głupawej gierce zręcznościowej musimy ustrzelić koszmary skradające się do naszego mózgu (strzelamy z małego działka). Jeśli już zaśniemy, to z kolei czeka nas następna gra, w której musimy postarać się nie obudzić za wcześnie. I tak dalej...

TOTAL DISTORTION

MINDSCAPE '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

8 8 8 9

PC-CD, 8 MB

da się co prawda grać, ale gra zwalnia niemiłosiernie. Związane jest to zapewne z tym, że stworzono ją w Macromedia Disrector 3D, nadającym się nieźle do produkowania prezentacji, ale dość średnio sprawdzającym się w przypadku gier. Zresztą nawet pod Win95 „Total Distortion" potrafi czasami się zaciąć, albo zażądać więcej pamięci – na maszynie wyposażonej w 16MB RAM.

Nie będę tej gry polecał – ale bynajmniej nie z tego powodu, że mi się nie spodobała. Po

TOTAL DISTORTION

Ta wielka litera na początku jest całkiem usprawiedliwiona – potrafiły one bowiem przenosić najprzeróżniejsze urządzenia pomiędzy wymiarami. Okazało się że poza ziemią istnieje wiele światów alternatywnych, po których można podróżować. Zaczęto je badać – i tu rychło okazało się, że te światy są po prostu (no, może nie tak po prostu) odbiciem marzeń ludzi. Były więc światy kreskówkowe, wyśnione przez dzieciarnię, światy nieprzyzwoite, stworzone przez... no sami wiecie kogo, w końcu zaś też światy ludzi oszalałych na punkcie muzyki rockowej.

Czemu zatem by się nie wybrać do jednego z nich i nakręcić kilku teledysków. Powinno się trafić dokładnie w gusta klientów...

Od pomysłu do przemysłu droga niedaleka. Szybko zabrałeś się, taką, w której widzimy obraz „oczyma" kierowanej postaci. Budzimy się w Personal Media Tower i powoli ją zwiedzamy – nie jest zresztą duża – raptem trzy piętra. Tutaj zaś rodzą się pewne podejrzenia, co do natury gry – na samym szczycie odkrywamy bowiem radio (albo, jeśli kto woli, akwarium – to trzeba samemu zobaczyć) melodie, z którego możemy nagrywać, oraz stół mikserski do montowania wideoklipów. Poważnie! Możliwości montażowe nie są może wielkie, zaś długość klipów ograniczona, ale i tak parę rzeczy da się na tym zrobić...

Jeśli wyjdziemy z naszej wieży



Jakby tego wszystkiego było jeszcze mało, bombardowani jesteśmy cały czas przez dziwaczną muzykę i animacje rodem... z MTV chyba? Ta gra to rzeczywiście zabawka dla fanatyków mocnych wrażeń i stanowczo dla ludzi niezupełnie normalnych.

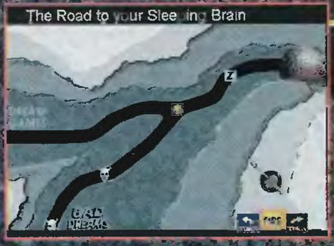
„Total Distortion" to gra dla Windows, i to w zasadzie dla Windows 95. Pod starymi okienkami prostu trzeba ją najpierw obejrzeć, potem baaaardzo głęboko się zastanowić i dopiero wtedy podjąć decyzję o kupnie. Humor, którym jest naszpikowana, może się bowiem spodobać nie każdemu, wielu osobom też może się szybko znudzić – wpierw jednak zauroczywszy. Ja zaś – cóż, chyba sobie jeszcze zagram...

Gawron











BURIED IN TIME
Journeyman Project 2







BURIED IN TIME JOURNEYMAN PROJECT 2

SANCTUARY WOODS/ US GOLD '95

MIRAGE

PC 486 DX 33, 8 MB, WINDOWS, CD-ROM, SB

CENA: 152 zł

„Buried in Time" to przygodówka, której grywalność jest ograniczona do liniowego postępowania według określonego scenariusza. Jednak sam pomysł podróży w czasie zastosowany w grze wydał mi się na tyle interesujący, że po rozpoczęciu gry nieustępliwie dążyłem do końca nie mogąc się oderwać.

Jako Gage Blackwood – naukowiec uhonorowany tytułem bohatera Ziemi w części pierwszej gry – będziemy musieli sprostać nowemu zadaniu uratowania ludzkości. Oprócz całej niezwykle istotnej sprawy dalszego istnienia niebieskiej planety, musimy wyciągnąć siebie samego z kłopotów. W tym celu my z przyszłości przylatujemy do siebie z przeszłości (różnica 10 lat), aby podszyć się pod tego z przeszłości i dać się złapać. A wszystko po to, abyśmy jako ten z przeszłości mogli przerzucić się w przyszłość i rozwiązać cały problem... – o rany, ale się uwikłałem w zależności czasoprzestrzenne.

Może zacznę od ogólnego wprowadzenia w wykreowany w grze świat. Ziemia przyszłości roku 2048 będzie miała już za sobą III Wojnę Światową, odbudowę pokoju, spotkanie z obcą cywilizacją i wyprodukowanie wehikułu czasu. To ostatnie wydarzenie, z pozoru pozytywne, stanie się największym zagrożeniem. Przybliżmy teraz kwestię podróży w czasie.

Po wybudowaniu przez niejakiego Elliota Sinclaira wehikułu czasu i pierwszym locie próbnym cały projekt zamknięto. Oczywiście wszystkie części w głębokiej tajemnicy przeniesiono do rządowego laboratorium i tutaj złożono maszynę ponownie. Równocześnie założono Czasową Agencję Bezpieczeństwa, której agenci mieli stać na straży czasu.

Jednym z nich jest Gage Blackwood Agent #5. Nie będę się rozwodził nad jego wcześniejszymi przygodami. Faktem jest to, że został wrobiony przez kogoś manipulującego czasem i aktualnie siedzi w więzieniu jako my z przeszłości. Natomiast my z przeszłości zajęliśmy jego miejsce i teraz musimy tak kombinować, aby odnaleźć i naprawić w czterech miejscach zmiany czasowe, które doprowadziły do trudnej sytuacji.

Podróżować w czasie będziemy używając specjalnego skafandra czasu. Ma on kilka ciekawych funkcji. Oprócz skoków w czasie posiada: wykrywacz zaburzeń czasowych, translator wszystkich języków, jak i specjalny system maskujący (taka czapka niewidka), który w sytuacjach „gardłowych" uratuje nam życie.

„Buried in Time" zachwyca przede wszystkim ekscytującą przygodą, jaką będziemy mogli przeżyć. Największej radości dostarczą nam miejsca, gdzie przyjdzie się zetknąć z zadaniami stróża czasu. Oprócz miejsca w przyszłości, skąd rozpoczniemy naszą drogę ku oczyszczeniu, pojawimy się w przestrzeni kosmicznej tuż obok olbrzymiej bazy, której twórca był na tyle szalony, że zostawił w niej coś osobliwego...

Kolejnym fascynującym miejscem będzie zamek króla Ryszarda Lwie Serce. Na miejsce dotrzemy akurat w trakcie oblężenia, co wymusi na nas wyjątkową ostrożność. Czy mówiłem już o wspaniałym artefakcie jakim był miecz Ryszarda? To mówię, że można go odnaleźć – fajny.

Dla tych, którzy nie do końca zdają sobie sprawę z geniuszu Leonarda da Vinci, istnieje możliwość naocznego zobaczenia jak wyglądało miejsce pracy tego zacnego człowieka. A swoją drogą jest to fantastyczny przewodnik po architekturze Renesansu.

Dopełnienie różnorodności miejsc i czasów stanowią olbrzymie świątynie Majów, które, jeżeli odpowiednio będziemy namolni i sprytni, otworzą przed nami swoje tajemnice. Słyszałem plotki o komnacie całej ze złota, a może ze szmaragdów – tak czy owak, czeka na nas olbrzymi majątek.

Takie to ciekawe miejsca odwiedzimy podczas tej wyjątkowej podróży. Oczywiście jest jeszcze kilka, o których nie powiedziałem. Ale są one na tyle tajne, że nie należy wspominać o nich na forum publicznym. „Buried in Time" to świetna przygoda, pełna niespodzianek i niebezpieczeństw.

Obraz przedstawiany jest jako nasz widok z wnętrza czasowego kombinezonu, gdzie widzimy zawartość kieszeni. Stąd też mamy dostęp do specjalnego interfejsu, w którym możemy umieszczać konkretne biochipy umożliwiające wykorzystanie jednej z funkcji skafandra.

Obrazy, jakie przyjdzie nam zobaczyć, to wyświetlane w wysokiej rozdzielczości statyczne pocztówki. Opcjonalnie możemy włączyć opcję płynnych przejść pomiędzy lokacjami, jednak to i tak nie uchroni nas przed odczuciem dziwnej samotności i zawieszenia w wykreowanej rzeczywistości.

Sterowanie odbywa się w całości myszą i jest banalne. Aktywne lokacje, gdzie możemy coś zrobić, zaznaczane są poprzez zmianę „ustawionego" nad nimi kursora – standard. Rozmowy ze spotkanymi postaciami sprowadzać się będą do monologów wypowiadanych przez nie, przerywanych bądź przytakiwaniami z naszej strony, bądź całkowitym brakiem reakcji Blackwooda. W sumie nasz bohater zachowuje się jak niemowa – można tu poczuć pewien niedosyt interakcji.

Cała gra zrobiona jest bardzo przyzwoicie. Graficznie zachwyca zwłaszcza, że będziemy mogli zobaczyć co nieco z historii. Bawić z pewnością będzie dobrze opowiadana w trakcie gry historia. Troszeczkę niepokojąca jest jej „jednorazowość". Grę po przejściu odłożymy na półkę tak jak przeczytaną książkę. No, chyba że ktoś lubi wracać po latach do dobrej lektury, wtedy wróci i do „Buried in Time" – dobrej komputerowej opowieści.

EMILUS